OCTUBRE 2002

TRAMA

Grant Morrison

Autobiografías

Encarte:

Atravesado por la flecha

Entrevista con

Carlos Meglia

revista mensual y gratuita sobre la historieta

18

OTAKULAND
DISTRIBUCIONES

DISTRIBUIDOR EN EXCLUSIVA DE:

ALTERCOMIC,
DUDE CÓMICS,
MANGALINE,
STYX,
MACFARLANE TOYS

...Y MATERIAL DE ZINCO,
MANGA,
IMPORTACION...

TFNO: 91 666 96 52 / 55 - FAX: 91 666 9
POLÍGONO SANTA ANA, C/ BERRIOJÍ
28529 RIVAS VACIAMADRID

15-01-2012
Jiman CRG
http://lamansion-crg.net

SUMARIO

4 Entrevista a Carlos Meglia

14 Noticias

22 Grant Morrison

33 Encarte: Atravesado por la flecha

38 Autobiograficas

48 Previews

54 Reseñas

62 Checklist

66 Vidas ejemplares

Director: Fernando Tarancón.
Subdirector: Koldo Azpitarte.
Producción: Jesús Serrano.
Noticias Europa: Ricardo López.
Redacción: Gorka Omaetxebarria, Yahvé Mediavilla, Gorka Domínguez, Félix Pascual, Raúl Sastre, Norman Fernández, Jorge García.
Colabora: Juan Manuel Díaz de Gereñu.
Studio Titanic: Alex San Vicente
Vidas Ejemplares: García, Gómez, Rico.
Correctora: Soraya Pollo
Portada: Carlos Meglia.
Diseño de maqueta: Elí Vivanco
Maquetación: Xabier Ugalde

Edita: ASTIBERRI S.L.
Apdo 485. 48080 Bilbao
e-mail: trama@astiberri.com.
Teléfono: 944 790 984
www.astiberri.com

Filmación e impresión: ELKAR S. COOP.

Depósito legal: BI 44/01

Las ilustraciones son marcas registradas y copyright de sus autores y editores, su uso es meramente informativo. Las opiniones vertidas en los artículos tratan de reflejar la opinión de los articulistas (por mucho que el director intente llevarles por el buen camino)

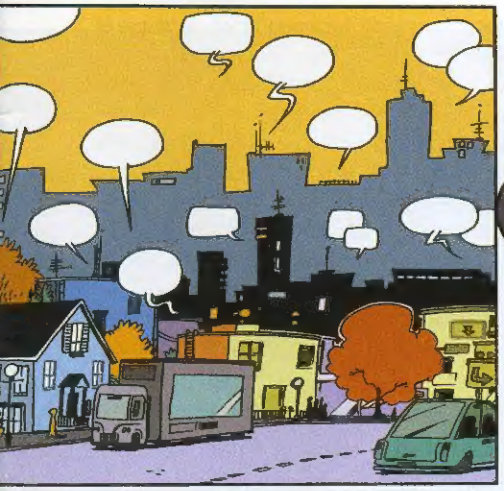
Gracias a Paco Díaz por las fotos de Avilés y a Javier Pascual por las fotos de El Escorial para el número anterior

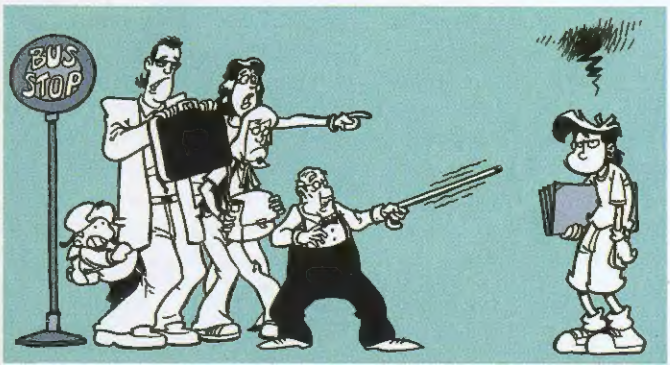
Editorial

Este mes editamos "Atravesado por la Flecha", tercer trabajo largo de Luis Durán, reciente premio revelación en Barcelona.

Para la mayoría tal vez no sea nada más que otro álbum de nuestra editorial, pero para el que esto escribe es algo muy distinto. Es nuestro primer libro de un autor español, nuestra primera aportación en este importantísimo terreno. No podemos colgarnos medallas, el talento de Luis es público y notorio, lo vio Jesús Moreno y lo vio Paco Camarasa (y mucha más gente, claro).

Si algún despistado que todavía no había disfrutado del trabajo de Luis lee nuestro encarte central y se siente lo suficientemente interesado como para comprar el tomo, habremos ganado mucho, nosotros y el lector, y la historieta del país habrá dado un pequeño pasito hacia adelante.





Carlos Meglia

HISTORIETAS ANIMADAS

Creador junto a Carlos Trillo de una de las series más populares de los 90 en Italia y Sudamerica, Cybersix -que incluso llegó a contar con series de dibujos animados e imagen real-, Carlos Meglia resulta casi un desconocido para el público español pese a que su estilo ha influenciado a autores como Humberto Ramos o J. Scott Campbell. Con la próxima publicación de Monsterworld y Superman/Tarzan en España, hemos creído que se trataba del momento ideal para hacer justicia a este gran autor y darlo a conocer a nuestros lectores.

Por Koldo Azpitarte

T: Comienzas a dibujar a los diecisiete años como ayudante de Oswal.

CM: Yo estudiaba en una escuela de arte. La escuela tenía una materia que era Historieta, y quien daba el curso era Oswal. Llegó un momento en el que Oswal necesitaba un ayudante y ¿qué mejor que buscar entre sus alumnos, a quienes ya estaba preparando?

T: ¿Cuál era tu función como ayudante?

CM: El asistente siempre debe tratar de facilitar las cosas al dibujante: poner negros, poner blancos, hacer rotulaciones, cambiar un poquito algunas cosas, llevar el material al editor: de todo un poco. Lo gracioso de esto es que no me eligió para hacer historietas, sino para ayudarle en una serie de televisión. Necesitaba realizar siete ilustraciones diarias de 35 x 50 que eran filmadas y se les ponía música, sonido... y eran como un cómic. Salía todos los días y él no podía hacerlo solo. Yo comencé yendo a la biblioteca, buscando documentación de lo que él necesitaba. Me decía: "Necesitamos un navío del siglo XVII", y yo lo traía. Después comencé a ayudarle en lo que eran los fondos de las ilustraciones: yo los dibujaba (al principio sólo el lápiz y más tarde los coloreaba también) y él ponía luego las figuras, retocaba mis fondos y corregía errores. Estuvimos trabajando con ese producto un año y medio.
Yo tuve la suerte de que Oswal estuviera en ese colegio. Si no, no se cómo hubiera terminado. Cuando eres joven sabes que quieres dibujar, pero no sabes para qué quieres dibujar, y él me mostró un camino.

T: ¿Eras lector de historietas?... Y, si es así, ¿qué leías de joven?

CM: A mí la historieta me gustaba y leía muchas. En Argentina había dos bandos: los que leían el material producido por Columba y los que leían material de Novaro. Lo producido por Columba era un 90% material nacional y un 10% material americano (y éste no era de lo último que se estaba haciendo, sino que era de la década de los 40-50: Milton Caniff, Roy Crane). Yo iba a los quioscos, miraba las revistas y arrancaba las hojas de americanos, y como eran revistas muy grandes, apenas se notaba la falta y me las llevaba.

En cuanto a las de Novaro, eran las que más me gustaban. Venían de México y tenían la licencia de todo el material que se producía en esos momentos en Estados Unidos, tanto de la DC como de Marvel, y lo traducía al castellano y lo publicaba. Me encantaba. Así conocí a Joe Kubert, Frank Robbins, Neal Adams. El cómic americano era mi preferido.

Oswal es un enorme conocedor de la historieta. y mientras estuve trabajando con él, tenía todos los días sobre la mesa de dibujo un libro distinto. Me decía: "Mirá, Chester Gould", y yo miraba Dick Tracy y le decía: "Sí, es lindo, pero ¿por qué le gusta?" [risas], y él me repetía "Mirá, Chester Gould". Era una gimnasia diaria. No tuve una formación normal, sino que tuve una formación que comenzó con Yellow Kid y que llegaba hasta Neal Adams pasando por Charlie Brown. Ahora discuto a veces con los editores americanos y les digo que no puede ser que no conozcan a esa gente: si yo que vivía en el culo del mundo los conocía, ¿cómo no los van a conocer ellos? [Risas].

T: Sigamos adelante con tu carrera. Poco después de ser ayudante de Oswal, comienzas a elaborar material propio. ¿Cómo diste ese paso?

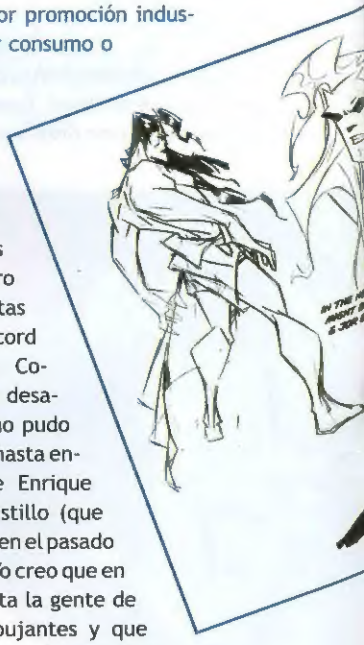
CM: Fue dos años después de comenzar como ayudante. Lo que pasa es que seguí colaborando con Oswal. Sería sobre 1978. Yo empiezo con ilustraciones, no con historieta. Mi primera ilustración sale en Péndulo. Recuerdo que Oswal me dijo un día: "Carlos, vos tenés que comenzar a publicar ilustraciones", porque yo pintaba y tenía óleos que él había visto, así que me mandó a ver a Cassioli, y así comencé a publicar. Yo le preguntaba a Oswal a ver cuánto se podía cobrar por ilustración y él me decía: "Te van a pagar muy poco", y yo le contestaba: "¿Pero eso está bien?", y él: "Está bárbaro, porque el editor sabe que tenés unas ansias terribles de publicar y que sos una persona que va a aceptar cualquier precio". Y tenía razón. Fui a la editorial Péndulo y me dieron trabajo. Volví todo contento y Oswal me dijo que por qué no iba también a la revista Chicos, donde él estaba colaborando. Bueno, voy y me dan otro trabajo... y ahí se me empezó a complicar la cosa: yo no podía hacer dos trabajos de ilustración a la vez. Uno era de ciencia ficción y otro era histórico. Obviamente acabé haciendo los dos, pero fue un problema de tiempo. Oswal es un hombre muy rápido y me inculcó desde el inicio la necesidad de ser rápido. Nosotros hacíamos los lápices para que

otros los pasaran a tinta, y recuerdo una ocasión en la que había que entregar 48 páginas y estaban hechos los bocetos. Llegaron la seis de la tarde y estaban hechos todos los fondos. A las ocho de la noche, como yo era chico, me dice Oswal que me vaya a casa y que al día siguiente vuelva lo más pronto posible, ya que había que terminar a las diez de la mañana y entregar las paginas en la editorial, que estaba a 30 kilómetros de distancia. Al día siguiente llegué a las siete de la mañana y me abre Oswal, me ofrece café y me muestra las páginas: estaban todas terminadas. Yo le pregunto: "Oswaldo, ¿terminó?, ¿cómo lo hizo?", y él me contesta: "No lo sé. Tenía las páginas para terminar en un montón; ponía la mano, cogía una y la dibujaba. Hace un rato puse la mano y ya no había más".
Su lápiz era espectacular, tanto que nadie se atrevía a ponerle tinta y se reproducía directo del lápiz. Con esto aprendí que una página no puede tardar mucho en terminarse, porque se pierde la idea y el manoseo hace que se pierda la fluidez.

T: ¿Cómo llegas a la historieta?

CM: Llegué un poco de casualidad. Yo estaba ilustrando La Biblia para ediciones Record junto a otro dibujante llamado Horacio Domínguez, y estaba muy bien. Se vendía muchísimo. Entonces el editor me dijo que por qué no dibujaba historieta, que él tenía contacto con Italia, con la editorial Eura, y que él podía conseguirme trabajo. El problema era que mis historietas eran a color directo, como mis ilustraciones. Las historietas se vendían. Había hecho como cuatro o cinco historietas de diez o doce páginas cada una, con una gran influencia de Fernando Fernández (en aquellos momentos había leído Zora y quería hacer algo como aquello).
Nadie quería ir a Italia o al mercado americano. Se vivía una época de gloria en la historieta argentina. Eura vivía de los dibujantes argentinos. El mercado nacional argentino absorbía todo. De hecho, en esa época, la editorial Columba, que tenía precios bajos de página y no dejaba hacer su propio estilo a los dibujantes, comenzó a cambiar su política gracias a la editorial Record, que comienza a dar importancia al dibujo y los guiones y comienza a rescatar a maestros como Salinas. De este modo, se dio una batalla entre editoriales en la que los dibujantes eran codiciados, pagando precios impresionantes. El público, sorprendido por las nuevas historietas, responde consumiendo grandes cantidades, devorando historietas. Se ganaba mucho dinero en Argentina. Lo que venía de Italia era un complemento al principio.

T: ¿Crees que una mayor promoción industrial fomentó un mayor consumo o hubo otros factores?



CM: El número de lectores creció por la cantidad y calidad de la oferta. Algunos lectores vieron reimpresas obras de su infancia, pero el tipo que leía las revistas de la editorial Record marcó que cambiara Columba, o si no, hubiera desaparecido. Mandrafina no pudo dibujar como dibujaba hasta entonces, lo mismo que Enrique Breccia, Arturo del Castillo (que había hecho historietas en el pasado y vuelve al "western"). Yo creo que en esta época se dio cuenta la gente de que había grandes dibujantes y que eran los editores los que no les dejaban hacer mejores historietas. No sé si ahora saldrían tantos buenos dibujantes en Argentina...
Yo aún estaba más en la ilustración que en la historieta, porque mi estilo no tenía comparación con los Breccia o Mandrafina y me sentía más cómodo en la ilustración, haciendo cosas para Chicos. Y era joven aún. Recuerdo que dibujaba ilustraciones para una revista deportiva y me mandaron llamar de otra revista de la misma editorial. Acudí al despacho de un director y hablo con una secretaria: "Soy Meglia, me

están esperando". Poco después asoma la cabeza un señor serio, mira la sala de espera y se va. Pasa media hora y le pregunto a la secretaria si me había anunciado. Ella me dice que sí, que lo hizo inmediatamente, pero vuelve a entrar en el despacho. Al instante sale el tipo y me dice: "¿Pero vos sos Meglia?", y yo le contesto que sí, a lo que él responde: "Esperaba encontrar a un tipo grande". Veía los dibujos y creía que yo era alguien mayor. Yo ilustraba al óleo y tan sólo tenía 20 años. Yo encontré una manera de entregar el óleo sin que manchara: echándole una capa de acrílico con el aerógrafo y así podía entregar sin problemas.

T: ¿Cuándo empieza a ser la historieta tu verdadera forma de vida?

CM: A los 29 años, cuando comienzo a colaborar con Carlos Trillo. Había hecho ya algo pintado con Carlos. Mi problema era que Alfredo Esculti no me devolvía los originales, y yo no quería seguir trabajando así. Me enteré de que Trillo (que había hecho ya el estudio sobre la historieta argentina con Saccomano y escribía mucho para Record) comenzaba a mandar sus guiones directamente a Italia, y a veces lo hacía ya con los dibujos. Me acerqué a él y me escribió la primera historieta de ocho páginas, que no fue otra que Irish Coffee.

T: Irish Coffee es una historia de gran prestigio hoy en día y en su momento te coloca un poco en el mapa, ¿no es así?

CM: Exactamente. Yo había estado dos años haciendo animación antes de mi trabajo en Irish Coffee, y muchos lectores me descubren con ella. Irish Coffee es la historia de una persona de mediana edad, de 29 ó 30 años, que tiene poderes que ni él mismo sabe de dónde vienen. Sus poderes le sirven para no pagar un café, "levantarse una mina" (o dicho de otro modo, 'ligar con una tía'). Los usa de un modo cotidiano. Yo desde el inicio me lo tomé como si se tratase de una película, y esto llamó la atención al público.

T: ¿Cómo eran los guiones de Trillo?

CM: Eran buenísimos. Bastante abiertos, sin descripciones de primer plano. Por ejemplo, decía: "Cuadro primero: interior de un barco y el personaje dice tal cosa". Dentro del cuadro puedes hacer al personaje de plano medio, primer plano, de pie o sentado. Eso es muy bueno, porque después, de acuerdo a lo que él ve, escribe la descripción para el siguiente capítulo. Ya había demostrado que sabía dibujar con mis ilustraciones y ahora quería demostrar que sabía contarlo. Era material en blanco y negro, y eso era terrible para mí, ya que no tenía ni el apoyo del oficio ni del color. Yo quería hacer una especie de cruce entre Tintín y Chester Gould, aplicando todo lo que
Oswal me había enseñado de la narrativa, de los enlaces, de los encuadres, y a esto yo le añadí un ingrediente más, que era el crear magia con movimientos de cámara, sin efectos especiales, como si fuera una película de bajo presupuesto. La historia duró 32 capítulos de doce páginas cada uno, y la gente aún lo recuerda con gran agrado. Se trata de una historia en la que tanto Trillo como yo poníamos muchas cosas de nuestra infancia, y eso se nota.

T: Con esto llegamos a la que probablemente sea tu serie más popular: Cibersix. Quizá algún lector español recuerde la edición en "comic book" de 24 páginas en blanco y negro que realizó Planeta DeAgostini hace unos años, una miniserie de seis números que no tuvo continuidad, pero que en Argentina ha sido, y es, un fenómeno de masas, ¿no?

CM: Ésta es una de esas cosas misteriosas que tiene la vida. Cibersix es un producto hecho por encargo y apurado, porque la editorial Eura, en un momento determinado, decide competir con Bonnelli y decide que su revista semanal tenga un personaje fijo que salga todas las semanas, y nos encarga doce páginas semanales para publicar en veinte días a partir del día del encargo. Entonces Carlos y yo nos pusimos a buscar ideas. Yo tenía que dibujar dos páginas al día, y lo hice. Yo entregaba los lunes a la mañana, tenía todo el lunes libre y comenzaba de nuevo el martes. Así durante año y medio. Tenía un asistente que me ayudaba con los negros, los fondos y esas cosas. Se complicó la

LOS PIRATAS TIE NO DEJAN COMENTARIOS... LAS PROBABILIDADES DE QUE EL EQUIPO GANE SON UNA 604...
NUNCA ME HABLE DE PROBABILIDADES, COMANDANTE.

cosa cuando, aparte de las doce páginas, me piden 98 páginas más al mes para hacer un álbum que compitiera con Dylan Dog. Cybersix era un éxito y la gente pedía más. Para ello tuve que armar equipos, realizando un trabajo como el de animación. Yo hacía lo mío y controlaba lo otro. Tuve cuidado en elegir a los colaboradores. El 70% de ellos venían del dibujo animado. Todo pasaba por mis manos: Trillo mandaba el guión y yo hacía el "storyboard". No había problemas con el encuadre, por lo tanto. Tenía cuatro chicos que estaban haciendo fondos. Yo hacía los dibujos inspiracionales y ellos los pasaban a limpio, y luego les pedía que me hicieran el mismo dibujo pero con la cámara puesta en otro sitio, de modo que al final tenía la habitación de Cybersix con varias tomas distintas, y así con todos los fondos. Si aparecía un nuevo personaje lo diseñaba yo. Así, cuando llegaba un guión, al dibujante le entregaba las páginas de "storyboard", la plantilla de personajes, los fondos para que los fotocopiara y pusiese los personajes encima y, cuando me daba las páginas dibujadas, lo corregía e incluso se lo daba de vuelta si no estaba correcto. En total eran unas 200 páginas repartidas en cuatro equipos... y aún quedaba tiempo para realizar trabajos de agencia. Yo nunca decía que no a nada. Luego, si no podía hacerlo, se lo pasaba a alguien.

Cybersix duró ocho o nueve años y se realizaron más de 6700 páginas de historieta. Fue un gran éxito en Argentina e Italia, pero también es conocida en Estados Unidos, donde gente como Campbell la conocía, pese a que nunca ha sido publicada allí. En México también la conocen.

Al año y medio de salir Cybersix, en Italia hubo una revuelta y un Hotel fue tomado por un grupo de inmigrantes, y había pancartas con dibujos de Cybersix y decían que la única que lo entendía era Cybersix. Los italianos dicen que Cybersix es italiana, pero yo les digo que no, que yo la dibujé en Palermo, pero el de Buenos Aires [risas]. En Internet se ha armado algo incontrolable, de culto, con nuevas páginas dedicadas a ella todos los meses. Y lo peor de todo es que dejé de hacerla por una desavenencia con el editor, no por falta de éxito.

Nosotros habíamos firmado un contrato de exclusividad con ellos que consistía en que la editorial se comprometía a comprarnos todo el material que nosotros realizáramos, a un precio establecido por ambas partes. Si nosotros en algún momento decidíamos no dibujar ni escribir más Cybersix, la editorial podía poner un guionista y un dibujante para continuar la serie. De esta forma, la serie continuaría en el mercado y nosotros recibiríamos las regalías y un porcentaje por el precio de página que ese estudio realizara.

La cosa es que después de siete u ocho años de estar realizando el trabajo, la editorial decide bajar el precio de Cybersix por página. Nosotros le dijimos que no porque había un contrato de por medio: que de esa forma, no. Entonces dejamos de hacerla.

La editorial dice que si nosotros dejamos de hacerla, ellos pueden poner un dibujante y un guionista, a lo que respondemos que no, que sólo lo pueden poner cuando nosotros decidamos dejarla, y que en este caso no la vamos a realizar porque ellos están incumpliendo el contrato.

Entonces, palabra va, palabra viene, abogado va, abogado viene. Entonces dejamos de realizarla. La editorial no se animó a poner un guionista y un dibujante, pero sí empezó a reeditar todo el material existente. Y... bueno, ahí estamos, en juicio. La justicia decidirá.

Las posibilidades para volver a dibujar Cybersix o que Trillo la vuelva a escribir son escasas, porque tendrían que darse muchas circunstancias, y uno de los problemas más grandes que tiene el continuar la serie de Cybersix es que hace diez años, cuando nosotros la lanzamos al mercado, era una idea novedosa, con un dibujo novedoso. Después de diez años, esa idea y mi estilo han sido copiados muchas veces, y ha dejado de ser "cosa novedosa", pudiendo llegar a tranformarse en un producto más. Eso creo. Yo prefiero encarar nuevos proyectos con Carlos, otro tipo de cosas, porque esto ya está, ya la han copiado: el estilo, la idea, etc.

Pero no todo son malos recuerdos. Hay una serie de animación que está muy bien. Fue realizada por japoneses y canadienses. Por una parte, el director estuvo en la producción de Akira, así como muchos de los animadores, y lo tomaron como su producto.

Puso todo de su parte para que fuera lo mejor y creo que lo logró.
También hubo una serie de imagen real, en la que el director se implicó mucho e hizo de ella su producto, pero para ello pisó lo que era Cybersix y el resultado tuvo menos fortuna. Sin embargo, acabó siendo una serie de culto.

T: ¿Qué nos puedes decir de la serie de televisión de James Cameron, Dark Angel?

CM: Parece que las coincidencias entre esta serie y Cybersix son demasiado grandes como para que el señor Cameron no haya leído Cybersix....

T: Y tus abogados opinan lo mismo, ¿verdad?

CM: ¡Los suyos también! Ya la Fox ha reconocido que las coincidencias existen y ha puesto contra la pared a Cameron. Cuando se aleja de Cybersix la serie pierde interés, así que no sé muy bien cuál será la razón final por la que ha dejado de emitirse, pero está claro que hicieron una tontería no comprándonos el personaje. Hay en Internet un estudio comparativo entre Cybersix y Dark Angel en el que se pueden apreciar las coincidencias con frases, argumentos y personajes. Además, en Dark Angel, la protagonista se llama Guevara. Guevara era argentino. ¿Y por qué elegir una latina como protagonista en un país que no tiene especial cariño por los latinos? En las próximas semanas veremos qué acuerdo logran sus abogados y los nuestros.

T: En este período en el que realizas, además de Cybersix, otras series para Eura, ¿hay alguna que quieras destacar sobre el resto?

CM: Sí, hay una que se llama Livervil, de la que hicimos 42 capítulos Carlos y yo a la par de Cybersix. También en esta época, el editor nos pidió más capítulos de Irish Coffee. Estaban muy bien, pero tuvimos que dejar todo al final de lado para hacer Cybersix. Entre esas cosas que tuvimos que dejar de lado hay una historia que siempre me había gustado. Se la comenté a Trillo y él escribió la historia. Era El Libro de Gabriel, una historia de 48 páginas que todo el mundo recuerda con gran cariño. Iba a haber otros dos libros de 48 páginas (El Libro de Rafael y El libro de Miguel), que finalmente no fueron realizadas. La historia empieza y termina, y me gustó mucho dibujarla. Se trata de un ángel protector, Gabriel, que queda anclado en la tierra al matar accidentalmente a un niño en un tiroteo que tiene con unos demonios. Así pierde su condición divina. Lo único que se le ocurre es llamar a Miguel. Al otro lado del teléfono le contesta una mujer, Michelle, que es la encarnación actual de Miguel, quien le ofrece la única solución: resucitar al niño. ¿Cómo resucitar al niño? Encontrando a Lázaro, el único que oyó las palabras de Jesús. Una historia que se cierra bien y que me encantó. Ahora he encontrado en México una edición pirata de esta historieta en forma de álbum, con una entrevista mía dentro que no sé de dónde sacaron, que deja claro que causó una honda impresión en quienes en su momento la leyeron.

T: Y de Cybersix pasamos a los EE. UU. ¿Qué te hizo buscar ese mercado?

CM: El mercado americano tiene todos los personajes que a mí me gustan. Yo siempre quise hacer historietas para el mercado americano. El problema era que cuando yo quise hacerlo antes, mi estilo no era para ese mercado. El cómic americano ha empezado a cambiar en esta década por influencia de los latinos. A mí me llama por teléfono Humberto Ramos, un joven mexicano a quien no conocía y que había visto El Libro de Gabriel y el Irish Coffee en México, y me ofrece dibujar un especial de Crimson. Me dice que los editores conocen mi obra y que no habrá problema. Lo hice y, a partir de entonces, los editores me preguntaban que si no quería hacer otra cosa, y me fueron ofreciendo trabajos.

T: Fue Ramos en persona quien te invitó a dibujar el número. ¿Era una manera de reconocer la influencia que ejerció tu estilo sobre él? Porque es sumamente irónico que haya americanos que te consideren un imitador del estilo de Ramos...

CM: Ramos me pidió que dibujara Crimson. Él siempre me lo dice, que es un fan mío, él colecciona todo lo que yo hago. Que la gente diga que yo soy un imitador de su estilo... En un principio se decía eso, pero después los propios editores y la propia gente empezaron a fijarse mejor. Inclusive han salido notas... por ejemplo, en el reentapado de Spyboy hay una nota escrita por Phil Amara donde dice que tanto Ramos como Cambell, Pop Mhan, habían sido influenciados por mi dibujo desde hacía bastante tiempo atrás. Y... bueno, pero mejor es cuando estos mismos dibujantes lo reconocen.

T: ¿Qué te pareció el guión de Augustyn?

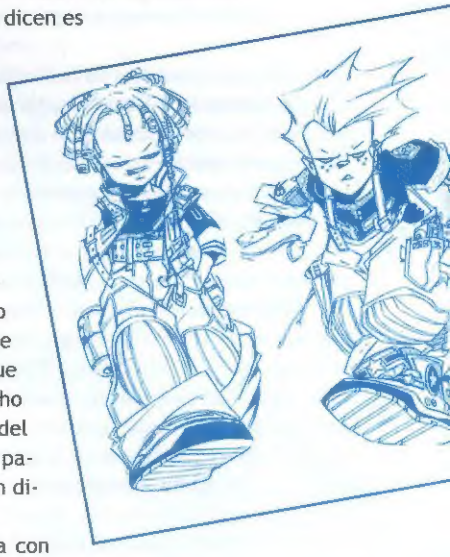
CM: El guión de Augustyn, estaba bien, un poco apresurado al final a lo mejor..., yo creo que fue demasiado dilatado y apresurado al final, pero bien. Lo que pasa es que son distintos los guiones. No es lo mismo trabajar con un proyecto propio que recibir un guión y hacerlo de otro personaje y otra cosa. Al público le gustó y a mí no me incomodó, ya que el personaje no era mío. Y el guión era coherente en cuanto al universo de Crimson.

T: Me imagino que el número de Wildcats que realizaste fue una experiencia distinta. ¿Qué te pareció el guión de Lodbell?

CM: El guión de Wildcat fue bastante extraño porque no se entendía muy bien, había demasiados baches. Yo hablaba con el editor, con Scott Dumbier, le explicaba esto, pero me decía: "No importa, no importa, vos dibujad, que después nosotros adaptamos todo". Así que ésa fue la cosa, y lo tuve que dibujar rápido: en un mes. Resulta que justo en ese momento (después me entero), creo que ya se había ido de la editorial Charest y había dejado sólo cuatro páginas dibujadas. No sé qué problema había tenido. Y justo la editora de Wildcats era su novia, Rachel Bridnessen, y ella fue quien me dio el trabajo para que yo lo hiciera rápido. Y... bueno, con todas las presiones que tuve porque pensaban que no llegaba, eso quedó así.

T: ¿Qué recuerdo guardas de los dos números que dibujaste de Spyboy guionizados por Peter David?

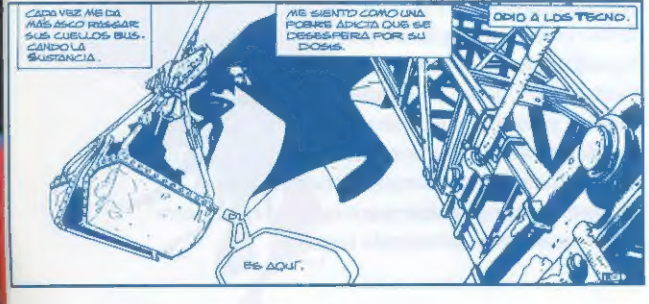
CM: Los guiones de Carlos Trillo son más profundos. Lees una cosa y te quiere decir otra. Los guiones americanos son más sencillos, más directos. Lo que te dicen es lo que hay. No hay más, y si uno lo apoya con el dibujo, mejor. Son bastante simples. He disfrutado mucho con el guión de Spyboy porque tiene mucho sentido del humor, y lo he pasado muy bien dibujándolo.



Otro guionista con el que he disfrutado mucho es con Mike Kennedy, con quien he realizado la historia de Star Wars en cinco partes: Star Wars: Underworld-The Yavin Vassilika.

T: Lucasfilm es conocida por el férreo control que ejerce sobre sus creaciones. ¿Tuviste algún problema con ellos?

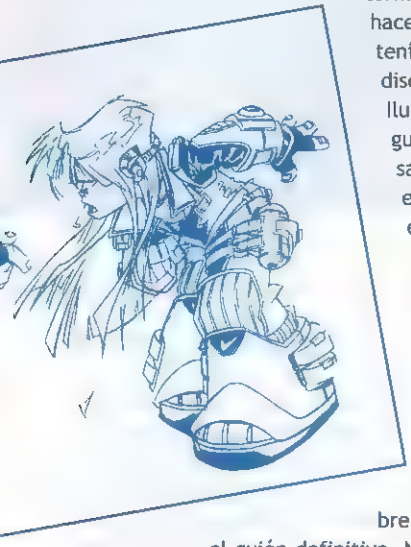
CM: Lo que ellos me dijeron fue que hiciera un buen trabajo mío. Todo el mundo trata de dibujar la cara de Harrison Ford, y yo me dije: "Vamos a tratar de hacer algo divertido, vamos a enfocarlo como si fuera un dibujo animado", y realicé así el primer episodio. Lo mandé a Dark Horse y de allí a Lucasfilm, donde me lo devolvieron sin ninguna corrección, por lo que en Dark Horse me dijeron que siguiera igual. Obviamente yo no seguí igual, sino que


CADA VEZ ME CUESTA MÁS ESCONDER SUS CUELLOS BUSCANDO LA SUSTANCIA.
ME SIENTO COMO UNA POBRE ADICTA QUE SE DESESPERA POR SU DOSIS.
ODIO A LOS TECNO.
ES AQUÍ.

introduje más cambios. Le gustó a todo el mundo, las críticas fueron buenas y fue recopilado en un tomo, así que la cosa fue perfecta.

T: En breve saldrá a la venta en España Monsterworld. ¿Qué nos puedes decir de ella?

CM: Monsterworld es una buena idea. [Silencio unos segundos].
Cuando desde Wildstorm me ofrecen la serie, la idea me gustó. Era un guión de Scott Lodbell que éste vendió a Wildstorm. Yo tenía que hacer los diseños y no tenía que partir de diseños de otros. Ilustré el primer guión y quedé muy satisfecho, estaba espectacular. En el segundo guión no sé qué pasó, pero empieza a desbarrancar... y está bien, pero está mal. Es bastante peculiar cómo trabaja este hombre, porque no te da el guión definitivo. No hay diálogos y siempre hay varias historias que pueden ser en cada página. Hay demasiadas opciones sobre cómo dibujar una página y nunca sé cuál tomar. Yo puedo tomar la que yo crea conveniente, pero no sé si es eso lo que él quería escribir o el editor quería publicar.



T: ¿A qué público está dirigida Monsterworld?

CM: Está dirigido a un público de doce años para arriba. No tiene un público limitado, ya que se trata de una idea muy buena. Es ideal para hacer una serie de dibujos animados con ella. Una buenísima idea.

T: ¿Qué opinas de que los americanos te consideren un autor "amerimanga"?

CM: Que me encasillen como autor de "manga", es medio raro, me parece que a algunos chicos ameri-

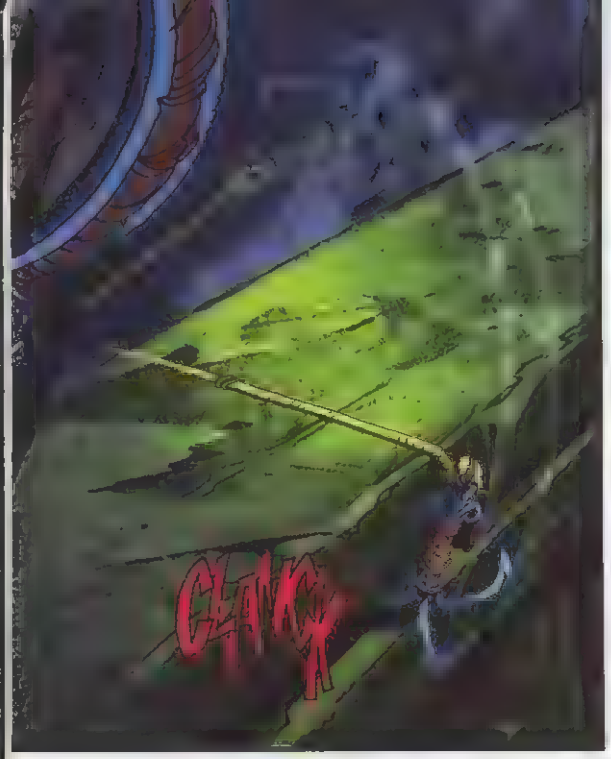
canos les falta información, pero bueno... Siempre van a decir algo, que se parece a tal o cual. El tiempo encarrila todo.
Influencia de dibujantes japoneses no tengo, tengo influencias en el dibujo animado, pero aún así, no en el japonés.

T: Hablemos un poco de otro de tus proyectos que pronto verá la luz en España. Hablo de Superman/Tarzán. ¿Disfrutaste con ella?

CM: Yo crecí con Superman y Tarzán. Siempre quise hacer algo con Tarzán porque mis referentes (Kubert, Foster) iban todos por allí y, además, la novela me gusta. Yo fui a Dark Horse para dibujar Tarzán. Hablé con Phil Amara y me dijo que la serie de Tarzán estaba discontinuada y que podía hacer otras cosas con ellos si quería. Al final, tanto insistir, crearon el Superman/Tarzán. Fue una experiencia divertida. Cuando leí los guiones de Dixon me gustó la idea de que en vez de ser Lord Greystoke el que crece en la jungla, sea Superman el que es criado por los monos. Es un buen entroque.
Dixon es un tipo que escribe bien y yo tuve total libertad para trabajar. Mi único contacto era Phil Amara (mi editor), nunca charlé con Dixon porque no había problemas en el guión, estaba bien. Además me gusta la época victoriana, es una época muy bonita para ambientar una historia. El colorista, Dave Stewart, hizo también un gran trabajo. En general, todo lo que he hecho para Dark Horse me ha gustado.

T: Realizaste una trilogía para Superman bajo guiones de Joe Casey. ¿Qué opinas de él como guionista? ¿Qué recuerdo guardas de estos números?

CM: Joe Casey es un buen guionista. A mí me gusta lo que hace, teniendo en cuenta que son guiones para el Superman de la edición regular, que muchas



cosas dentro de la serie no se pueden modificar, dado que los que leen las historias regulares no aceptan muchos cambios. Las sorpresas están en los álbumes paralelos de Superman.
Yo tuve que hacer tres números 603, 604 y 605. El 603 lo hice completo. Del 604 sólo hice tres páginas. Las número 1, 15 y 22. ¿Por qué? Porque ese mes, junto con mi familia me mudé de Argentina a España, y una mudanza internacional es complicada. Eddie Berganza fue quien me sugirió que realizara esas tres páginas, y las restantes se las encomendó a Francisco Herrera y Sanford Greene, el lápiz y la tinta a Walden Wong y Carlos Cuevas. Mis páginas las entinté yo.
Y el 605 lo hice completo ya instalado aquí en España.

T: En todos tus trabajos para los EE. UU. te autoentintas. ¿Es por alguna razón en especial? ¿Quieres controlar más el resultado final?

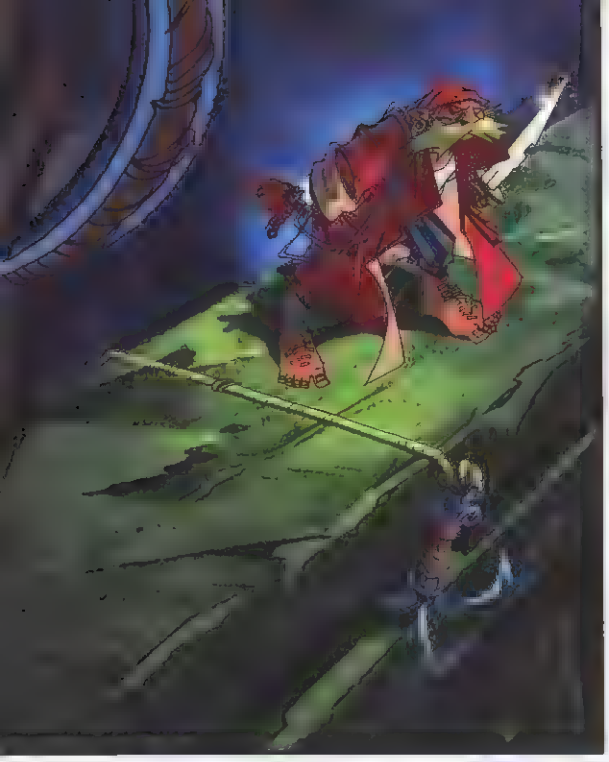
CM: Lo que pasa es que yo no puedo entregar mis lápices a nadie, porque son bocetos que defino cuando aplico la tinta. Yo he visto páginas a lápiz de autores americanos y, honestamente, no sé para qué le aplican la tinta, porque puedes escanearlo, darle contraste y ya está, porque hasta marcan el grosor de las líneas. El que pasa a tinta tan sólo tiene que seguir las líneas y ya está. Por eso yo lo hago todo y el resultado es, en definitiva, más personal.

T: ¿Hay algún autor con el que te gustaría colaborar?

CM: Hay mucha gente que me gusta cómo escribe, pero yo admiro personajes. Me gustaría hacer un par de personajes o tres. Uno ya prácticamente lo he hecho, que es Tarzán, pero me gustaría hacerlo de vuelta, bien, como en la novela original. Los otros dos son Flash Gordon y El Príncipe Valiente. Me gustaría porque se puede hacer mucho con ellos. Pero no imitando a Foster (como en una serie Marvel de hace unos años), que es inimitable, sino adaptando la grandiosidad del personaje a nuestros tiempos. Si Disney toma El Príncipe Valiente para hacer una película, es probable que no se parezca mucho al de Foster y, sin embargo, esté genial. Con ese criterio habría que hacer el cómic, lo mismo que el de Flash Gordon. Yo tengo una deformación, y es que todo lo veo en forma de dibujo animado, en movimiento, y todo lo veo que se mueve, por lo que hago los diseños para que se muevan.

T: No has hecho aún nada para Marvel. ¿No te interesa hacerlo o, simplemente, no se ha dado la oportunidad?

CM: Sí, claro que me gustaría trabajar para Marvel. A mí me gustan mucho sus personajes. El Capitán América, El Hombre araña, etc. Me encantan, son personajes que yo los viví mucho cuando era chico. Me encantan porque cuando yo era chico, en la Ar-



gentina pasaban unos dibujos animados en un programa llamado "La hora Marvel" de Hulk, Namor, etc., basado en dibujos de Jack Kirby. No tenían movimiento, pero eran espectaculares.
Sí, claro que me gustaría ¿Por qué no he trabajado? Bueno, no sé, todavía no he ido a la Marvel, no he hablado con nadie. Salvo con Joe Quesada, así, en forma amistosa, desayunando o almorzando en convenciones, pero en ningún momento se me ha ocurrido ir para ahí, porque tengo compromisos atrasados con otras editoriales aún.

T: Hace unos meses que tú y tu familia vivís en Barcelona, en Sitges. ¿La situación de Argentina es tan dramática que no deja que un dibujante pueda trabajar en paz?

CM: Yo me vine a España hace siete meses, pero me tuve que volver a Argentina hace tres meses para buscar unos papeles, y no era ya la Argentina que habíamos dejado. ¡En cuatro meses! En España, me llegan los cheques al buzón. Cuando vivía en Argentina, me los tenían que mandar por FEDEX y aún así no llegaban. Era de terror. No puedes trabajar en un entorno que se está desmoronando. Al final tú también te desmoronas.

T: ¿Algún proyecto de futuro del que nos puedas hablar?

CM: Sí, tengo algún proyecto para el mercado francés, a color, pero necesito tiempo para ponerme a trabajar en ello y presentar cosas. El problema es cómo financiar la obra. Si la producción se hace por encargo, la cosa es más sencilla. Ahora me apetece hacer un guión propio, pero no descarto colaborar con Trillo o con otros guionistas más adelante. Acabo de terminar un Superman que saldrá el año que viene, con dibujo y tintas mías, y color por ordenador realizado por mi mujer. Para el mercado americano, estoy preparando una miniserie pintada a color directo en formato prestigio, con guiones de Mike Kennedy. Es una historia Elseworlds en la que Lois Lane contacta con otra dimensión, con un mundo paralelo. De momento estoy con el diseño de personajes, pero estoy muy contento. Además, me he encontrado aquí en Avilés a Fernando Fernández, y ha sido una alegría, porque ahora que estoy retomando los óleos, conocer a quien fue mi maestro e inspiración veinticinco años atrás, es un gusto para mí. Quiero que tenga el aspecto de una película de dibujos animados, como fotogramas de una película, usando el óleo para crear texturas en los fondos.

T: Bueno, creo que con estas primicias nuestros lectores estarán más que satisfechos. Muchas gracias por contestar a nuestras preguntas.

CM: Ha sido un placer.

Noticias

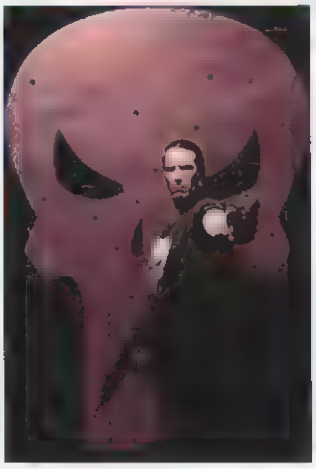
USA

MARVEL

Punisher: War es el título del proyecto que, en la línea del Lobezno: Origin, o el Captain America: Truth, pretende narrar los orígenes del Punisher (en la guerra del Vietnam) de la mano de Garth Ennis y Darick Robertson.

John Romita prepara una miniserie de la que retendrá los derechos junto al escritor Glen Brunswick. Su título: Gray Area.

Phil Winsdale será el dibujante de la inminente Marvel Boy 2, escrita por su creador, Grant Morrison.



Garth Ennis, que últimamente no para de trabajar para Marvel, y Glen Fabry parece que preparan un proyecto con Thor como protagonista.

Parece que Michael Chabon, el afamado ganador del premio Pulitzer por Las Asombrosas Aventuras de Kavalier y Clay, podría ser el escritor del próximo filme de Spiderman.

DC

Se multiplican los proyectos relacionados con Superman. Ahora se anuncia una maxiserie de doce números protagonizada por Jimmy Olsen. Escribe Chuck Austen y dibuja Daniel Zezelj.

El veterano guionista y ex editor de DC, Denny O'Neil, sufrió un infarto a principios de septiembre. Afortunadamente, parece que la cosa va bien y saldrá de ésta. ¡Ánimo Denny!

Parece que Astro City reaparecerá como serie de miniseries en breve. Tras recuperar la inspiración Busiek y estar disponible Anderson, todo parecía sencillo, pero ahora el que no se muestra muy interesado en el proyecto es Alex Ross, algo molesto con Busiek por haberlo interrumpido mientras tenía tiempo para escribir hasta tres series mensuales.

DC prescinde de las páginas de correo a partir del mes de agosto. No sabemos si es una medida económica o simplemente la evidencia de que, en los tiempos de Internet, el correo ha perdido buena parte de su utilidad.

Glen Murakami, a quien algunos recordaran por su trabajo en la serie de animación de Batman, prepara una serie de animación de Los Nuevos Titanes, centrada en el equipo clásico de Wolfman y Perez.

Curiosamente, parece que la serie de los Titanes será cancelada a la altura del número 50 (nos imaginamos que para ser posteriormente relanzada, claro).

Batman 608 es el número más vendido de octubre, según adelanta Diamond Comics, algo que no ocurría desde hace años con un número normal de una serie regular de DC. Parece que el gancho de Jim Lee entre el público se mantiene intacto, pese a su escasa producción en estos últimos años.

Tras la exitosa campaña de Batman: The 10 Cent adventure, DC anuncia un número similar protagonizado por Superman para enero. Pascual Ferry ha firmado en exclusiva con DC por un año. Habrá que felicitar... ¡a DC, naturalmente!

INDEPENDIENTES

"The Courtyard", una historia lovecraftiana que Moore escribió hace un tiempo será adaptada por Antony Johnston y Jacen Burrows para Avatar comics.

Vuelve The Nevermen, serie creada por Phil Amara y Guy Davis, y publicada por Dark Horse el año pasado en forma de miniserie de tres números.

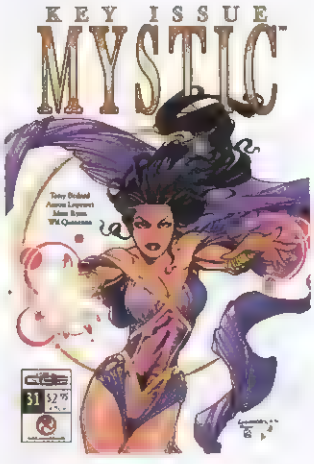
Tras la noticia de la bancarrota de Chaos el mes pasado, ahora se anuncia que Lady Death podría acabar siendo publicada por Crossgen, a quienes habrían vendido los derechos de publicación.

Neil Gaiman 1 Todd McFarlane 0. Así se podía resumir el resultado del juicioral que se desarrolló a principios de Octubre en torno a los derechos de Angela y Medieval Spawn, creaciones de Gaiman por las que McFarlane no había pagado como debia. El jurado ha dado la razon a Gaiman y ahora sólo queda por saber la cuantía de la compensación para que se de por concluido

el primer acto (porque evidentemente habrá apelación por parte de McFarlane).

Otra serie del sello Code 6 de Crossgen será The Crossovers, escrita por Robert Rodi y dibujada por el belga Mauricet.

El último dibujante en unirse a la escuadra de Crossgen ha sido Aaron Lopresti, un autor de esmerada factura que hasta ahora no se había prodigado demasiado.



Jess Nevin, autor de las muy visitadas anotaciones de la Liga de los Caballeros Extraordinarios, prepara un libro que ampliará los textos previos y tratará de explicar a los estadounidenses quiénes son esos literarios personajes que pululan por la serie. Antes de que nadie se ría, que pregunte a los púberes de su entorno quién es John Carter (una pista: no tiene nada que ver con la familia cacahuetero-política que abandera el bueno de Jimmy).

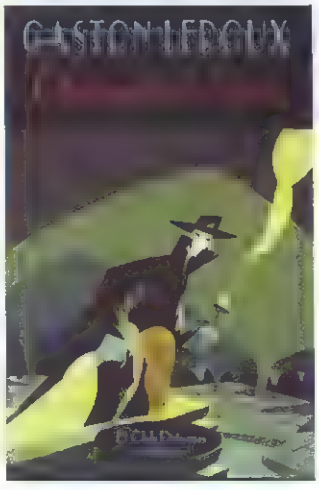
ESPAÑA

El mundo del cómic llora la pérdida de uno de sus más impresentables creadores. Tras anunciar que si no recibía 1000 cartas de apoyo procedería a Suicidarse Creativamente, Alvarez Rabo anuncia su retirada del mundo del cómic en un texto de la siempre veraz Revista de Humor Kafre: Karma Dice.

Según informa la revista cinematográfica Imágenes de Actualidad, Norma será la encargada de publicar en nuestro país la esperadísima Lone Wolf & Cub, de Kazuko Koike y Goseki Kojima.

La productora Alquimia ha adquirido los derechos cinematográficos de "el Baile del Vampiro". Aunque de momento todavía se encuentra en fase de desarrollo del guión, esperemos que el proyecto salga adelante. ¡Enhorabuena Sergio!

Javier Olivares ha comenzado a realizar portadas para la editorial Valdemar, con lo que al siempre atractivo catálogo de escritores editados por la misma, ahora deberemos añadir el interés de las ilustraciones de sus cubiertas.



La madrileña Radio Utopia inaugura programa sobre cómics. Se llamará 13 Rue del Percebe y se emitirá todos los jueves de 22 a 23 horas en el 102.4 FM, se puede escuchar por Internet en http://www.radioutopia.org/www.radioutopia.org. Otra radio que también dedica programa a los cómics es Radio Pineda (94.6 FM), cuyo Els 5.000 dits del Dr. T. se podrá escuchar en breve por todo el

Como cada año, a mediados de septiembre hay una cita inexcusable en tierras astures para todo buen aficionado a la historieta. Este año la organización tuvo serias dificultades para encontrar artistas de renombre con los que confeccionar su lista de invitados, siendo quizá Brian Bolland quien con más justicia pudo asumir ese papel. Si a eso le sumamos los descuelgues de última hora que les dejaron sin Giardino, Fegredo o Bolton primero, y Ferry, Bachs y Pérez Navarro después, uno podría deducir que este año el ambiente en las año era algo más triste y apático que en otros precedentes. Sin embargo, nada más lejos de la realidad, ya que el resto de invitados eran suficientes como para dar vida a tres o cuatro jornadas más. Así, el tándem Immonen-McCrea se encargó de cerrar los numerosos locales nocturnos avilesinos, secundados por David López (siempre junto a su encantadora Marta), Beroy, Juan Román Cano, Francis Portela, Lorenzo Díaz, Jaume Vaquer, Vicente Garcia y un largo etcétera de profesionales y aficionados que, entre dibujito y cerveza, iban viendo amanecer día tras día. Más discretos, aunque igualmente amables, resultaron ser Paul Ryan, Barry Kitson o Peter Gross.

Aunque partieron pronto, Fernando Fernández y Félix Vega dejaron un grato recuerdo y decenas de cuadernos llenos de bellos dibujos entre sus fans.

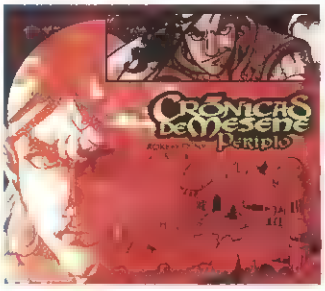
De Carlos Meglia poco podemos decir a quienes hayáis leído ya la entrevista de este mismo número: profundo conocedor de la historieta, ameno conversador y persona culta y educada como pocas, conocerle fue todo un placer.

Resulta irónico que tras años de acudir como aficionado a Avilés, el año en el que no sólo se le invita, sino que se le dedica una exposición, Ramón F. Bachs no pueda acudir (esperemos que ese "fill-in" en Gen 13 haya valido la pena). Otros, como Beroy, tuvieron que traerse trabajo a Avilés y robar horas a la siesta para poder completarlo. ¡Qué dura es la vida del dibujante!

Maresme. Todo esto sin olvidar a The Freak o Más allá de la Viñeta, veteranos programas que siguen en antena con gran éxito.

RADIOUTOPIA.ORG

Kenny Ruiz, autor del número 5 de Crónicas del Mesene, prepara un álbum con guión propio para la francesa Paquet.



Planeta DeAgostini presentará en el salón del cómic de Madrid (21 a 24 de noviembre) el segundo módulo del juego de rol Outfan: Outfan: Agent I-Book, que será uno de los platos fuertes de Cels Piñol para el segundo semestre

En el momento de leer estas líneas se estará celebrando (o se habrá celebrado) el XXVI Salón Internacional del Principado de Asturias, un evento comiquero de gran

imágenes
COMICS
El mayor stock de comics, nacionales y de importación
C/ Pelayo, 18 · Tel.: 96 352 05 73 · (46007) Valencia
SHOP
Cómic, ilustración, cine, rol, merchandising, ciencia-ficción... y mucho más en 200 m²
C/ Ruzafa, 14 · Tel.: 96 394 39 24 · (46004) Valencia

altura al que os animamos a acudir si aún estáis a tiempo. Os recordamos que este año estará dedicado a las mujeres, estando entre sus invitadas gente como Trina Robins, Posy Simonds, Marie Severin o Purita Campos.

La Asociación Cultural Tebeo Vivo, en Vélez Málaga (Málaga), está trabajando en promover y divulgar el cómic y planean Jornadas de Cómic para este mes, entre los días 16 al 19, bajo el nombre genérico de "Un Otoño en Viñetas". Entre los invitados destacan los hermanos Ángel y Pachi Idígoras, creadores de "Pascual mayordomo real", Juan Álvarez y Jorge Gómez, autores de la serie "Los Mendrugos", Rafael López Espí ,Carlos Cruz, así como con Alejandro Martínez Viturtia, editor Marvel de Forum, y Rafa Marín, escritor y guionista. Está prevista una exposición sobre El Jueves con motivo de su 25 aniversario.

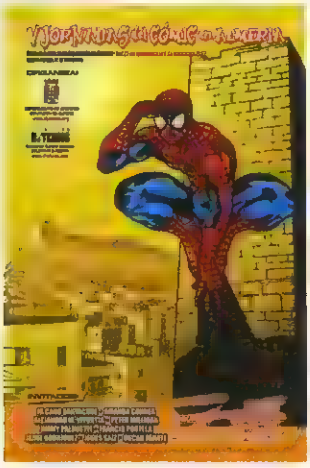
Hasta el 31 de Octubre se pueden elegir los Premios Expocomic 2002 a través de la página web de Amigos del Cómic: http://www.amigos-delcomic.com/premios.php, premios que serán entregados en el transcurso de Hobbyland 2002 del 21 al 24 de Noviembre

Milligan, Zárate, Palmiotti, Conner Cano, Saiz, Portela y Zárate son los invitados a las V Jornadas del Comic de Almeria, que se desarrollarán entre el 26 y el 6 de diciembre y que contarán con exposiciones dedicadas a Conner/Palmiotti, Cano(Santacruz)/Portela y Saiz.

Otro Salón que parece ir por buen camino es el Salón del Cómic de Getxo, que última su programación estos días. Por lo que hemos podido saber, parece que contará con interesantes exposiciones y unas enormes carpas donde albergar el área comercial.

Con motivo de la celebración de

NEWTON
RIERA ALTA, 8 08011 BARCELONA
VENTA POR CORREO
NOVEDADES COMICS / DESCATALOGADOS / 2ª MANO AL MEJOR PRECIO
TEL 93 329 34 66 / FAX 93 443 11 63



su 25º aniversario, la revista El Jueves puso a la venta el 30 de septiembre, el disco Versión Imposible, llena de versiones "imposibles" como la de Mojinos Escozíos interpretando Superman, de Miguel Bosé; La Cabra Mecánica, con Me gusta ser una zorra, de Las Vulpes o Barricada, con Sueño con serpientes, de Silvio Rodríguez.

Del 6 al 10 de Noviembre se celebrará el Primer Festival de Animación de Tenerife en el espacio cultural El Tanque y diversas salas repartidas por la isla. Entre los invitados al festival se encuentra Bill Plympton, cuyo Mutant Aliens acaba de ser publicado en España.

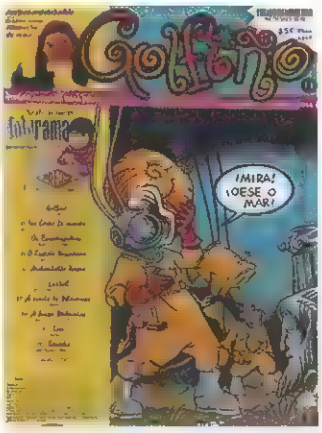
Eduardo de Salazar y David Fraile preparan un libro sobre Hulk , cuya aparición coincidirá con el estreno de la película de Ang Lee en España y que lleva el título provisional de ¡Hulk Aplasta!. Edita Dolmen.

El VIII Salón del Manga se celebrará del 25 al 27 de octubre en el recinto de La Farga de L'Hospitalet. Además de los stands de turno, habrá Taller de Manga, de maquetas, concurso de karaoke, videojuegos, conferencias y diversas actividades aún sin concretar. De momento no se ha hecho público autor invitado alguno, ¿lo habrá?

EL MARGEN

La Voz de Galicia edita un suplemento de historietas llamado Golfiño, que con el tiempo se ha erigido en un excelente catálogo de autores gallegos. Gente como los excelente Norberto, Bueno, Aleixandre, Robledo y otros muchos que semana a semana van afianzándose como escritores y dibujantes de historietas. A ver si cunde el ejemplo y otros diarios se animan , porque 16 páginas de producción propia dan para mucho.

ERKOTX es el nombre de un fanzine de Ermua en el que sus colaboradores (con Rober Garay echándoles una manita) realizan variadas y voluntariosas historias. Ya van por el cuarto número y prometen un quinto.
Contacto:www.iespana.es/mipito



"Cuando el rio sueña, catálogo ampliado de peces gordos" es el título del curioso libro de máximas ilustradas o ilustraciones con textos que, tomando como tema el mundo marino reflexionan sobre nuestra sociedad mediante ingeniosos juegos de palabras. Su autor es Gorka Velasco y edita Arte Bizkarra, aptdo de Correos 17, Zalla (48860 Bizkaia)

EUROPA

Vuelve Sambre. Sí, parece que la obra más conocida de Yslaire tendrá continuación. El quinto álbum, que iniciará un nuevo ciclo se publicará el 13 de Noviembre. Para celebrar uno de los acontecimientos del año

Syldavia
Comics
TODO EN COMICS (Europeo, Manga, Americano...)
Novedades, colecciones, segundamano, novedades magic, colecciones Pokemon, merchandising, libros (ciencia ficción, fantasía, novela histórica, heroica)...
¡¡¡Y muy pronto todo en Previews y Europeo en su idioma original!!!!

Glénat editará un integral de los cuatro anteriores recoloreados por el propio autor. También veremos un tomo titulado "La Legénde des Sambres" con entrevistas, bocetos... vamos, todas esas cosas que tanto gusan a los fans.

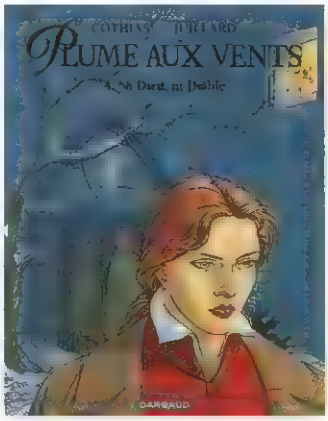
Ha aparecido recientemente el álbum "11 de Septiembre" de Revel. Como ya indica su nombre, da una visión de los eventos de dicha negra jornada vistos desde su punto de vista (de hecho, la autora se encontraba fortuitamente en Nueva York esos días).

Destacaremos que el noveno volumen de Titeuf, "La loi du préau" ('La ley del patio'), ha tenido una tirada de ¡1.400.000 ejemplares! (la segunda mayor tirada en Francia después de la de "Astérix y la Traviata").

Otro álbum destacado este mes es "Ni Deu Ni Diable" -de obvia traducción- cuarta parte de la exitosa "Pluma al Viento", por supuesto sigue con el magnífico equipo creativo que anteriores entregas: Cothias y Julliard

"L'an 2" es una nueva editorial que ha surgido en Angulema, fundada y dirigida por T. Groesteen, antiguo director del Festival de Angulema y de "Les cahiers de la bande dessinée". Sus planes y ambiciones son publicar todo lo que se pueda relacionado con el mundo del cómic: álbumes de autor, libros de ilustraciones, etc.

La reedición (retocada) de "Antes del Incal" (tras una "limpieza" de texto por Jodorowsky) va a buen ritmo, alcanzándose ya el volumen sexto.



Casterman ha sacado una nueva revista gratuita consagrada a sus obras. Se llama "Castermag" (¡la originalidad al poder!), tiene formato tabloide (pero con color) y su periodicidad es trimestral.

"L'espoir assasiné" ('La esperanza asesinada') es el segundo volumen de "El grito del pueblo", la interesante serie de Tardi y Vautrin ambientada en la Comuna de París.

Ha tenido lugar en Bélgica el primer "Humano-Fest", el festival cien por cien "Humanoïdes associés", con invitados tan destacables como Boucq o Thirault. Su periodicidad será anual e irá recorriendo toda Europa.

...Y MENOS MAL QUE NO TENEMOS CÓMIC EN CASTELLANO, ¿EH?
BRO... BNCI-MA GACHON-DEO...
¡CÓMO ODIO GIGAMESH!
HULK
GIGAMESH
Rda. San Pedro, 53. 08010 Barcelona
vicio y subcultura
Descubre por qué se nos considera la librería especializada con más personalidad que existe en España.
Libros, revistas, libros, juegos de rol, wargames, algo de cómics y... libros.
Visítanos en www.gigamesh.com

Grant Morrison

TODO UN PERSONAJE (1ª parte)

Nunca ha sido el más conocido de los guionistas, ni el que más alabanzas ha recogido de la crítica, y seguramente hasta hace pocos meses no ha empezado a ganar dinero de verdad, pero para muchos, Grant Morrison es desde hace años sinónimo, si no de calidad, al menos de imaginación, inventiva y huida de lo convencional. Sus guiones nos recuerdan a Philip K. Dick, Borges, William Burroughs, John Broome o Robert Anton Wilson. Todos ellos autores heterogéneos pero que tienen en común el haber apurado al máximo el medio que cultivaron, con imaginación, atrevimiento y una sana irreverencia. Pero ya queda poco nuevo bajo el sol, y tan innovador es el que descubre nuevos conceptos, como el que los mezcla y maneja con hábil mano. Y ahí entra Morrison.

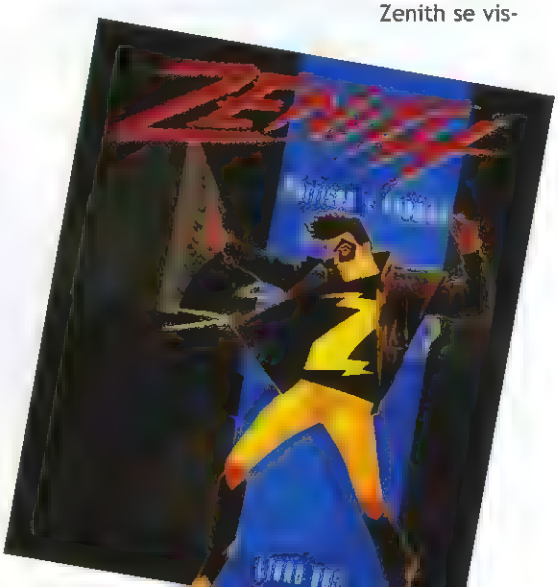
Por Gorka Domínguez

2000 AD: Inicios

Grant Morrison nació en Escocia, seguramente en algún hospital público de Glasgow falto de medios, que al de pocas horas le puso de patitas en la calle, donde se dio de frente con los psicodélicos años 60. Y eso marca. Hijo de familia obrera de las de verdad fide las de las películas de Ken Loachfl, pronto supo que su futuro no estaba dentro de ningún aula, así que, tras lo que eufemísticamente se viene a llamar una juventud "disipada", intentó ganarse la vida haciendo aquello para lo que creía que tenía cierta habilidad: escribir. Ya había conseguido colocar algún que otro guión (y dibujos, pero eso mejor dejémoslo correr), aunque no fue hasta 1979 que logró trabajo de forma semirregular para la editorial DC Thompson, en la revista Starblazer. A mediados de los años 80, se encontraba trabajando para la mayoría de editoriales británicas importantes: Quality, Marvel UK o Fleetway, y fue en 2000 AD, la revista bandera de esta última editorial, donde publicó Zenith, su primer trabajo de cierto valor.

En Zenith se inicia uno de los hábitos más reconocibles de Morrison, reflejarse a sí mismo en el personaje protagonista de la colección, buscando en un acto de irreverente locura, "comprender la relación de planos superiores con nuestro plano, a través de la relación de nuestro plano con ese plano inferior contenido en el papel". Como vemos, no se andaba con chiquitas. El responsable gráfico es Steve Yeowell, autor anodino cuanto más y colaborador habitual del escocés, ejemplo del poco acierto o mala suerte del escocés con los dibujantes. Todos los guionistas dependen en mayor o menor grado de ellos, pero en el caso de alguien con un mundo tan particular como Morrison, la diferencia entre contar con un Yeowell o, por ejemplo, con un Chris Weston (por no citar a Quitely o McKean) es abismal.

A pesar de ser una obra primeriza, a la que su publicación serializada le impone un ritmo irregular del que no sabe escapar, en Zenith se vis-



lumbran los primeros detalles del que será un Morrison más maduro: estereotipos invertidos, acción al servicio de la reflexión, búsqueda del impacto visual y, una de sus mayores virtudes: condensar influencias, homenajes, ciencia, magia y cuanto se ponga por delante para ofrecer un resultado homogéneo e inteligible. Esta habilidad le abrió la puerta de una de las grandes.

La llegada a DC:

deconstruyendo a Morrison

1988. Morrison llega a los EE. UU. como parte del segundo desembarco que siguió al maestro Moore y al rebufo de Gaiman. Allí se encuentra con el apogeo de la moda hiperrealista que los malinterpretados Moore y Miller, cada uno a su manera, han provocado al derrumbar a patadas el pedestal en el que se encontraba el mal llamado superhéroe. Ambos autores habían intentado obligar a madurar el "género de pijamas", si era necesario matándolo en el proceso, pero se encontraron con que su herencia fue muy mal digerida, provocando un aluvión de pistolas, entrecejos malhumorados y exceso de testosterona.

Hastiado de este panorama, la aproximación de Morrison dista mucho de la de sus famosos antecesores, sin dejar de ser igualmente adulta. Si ya sabemos lo que sería de los superhéroes si viviesen en el mundo "real", ¿qué sucedería si una persona "real" viviese en un mundo superheroico? Sus primeros cuatro números no son representativos del resto de la colección, aunque no por ello están faltos de calidad. Eran fruto de la propuesta inicial de la serie, cuando desconociendo cuál sería su duración, opta por la aproximación más obvia y convierte a Buddy Barker, un personaje totalmente plano, en un activista defensor de los derechos de los animales, además de en la envoltura que Morrison toma en la serie (ya hemos mencionado esa costumbre suya de querer vivir dentro del tebeo).

Pero el concepto inicial pronto se agota, y salvo unos números aislados sin demasiado peso en la trama global, en los que nos deleita con sus primeras joyas (maravilloso, en especial, el episodio dedicado al entrañable Coyote), el personaje como estandarte del ecologismo no da para mucho más. Así que Morrison, sin desprenderse de ese bagaje "verde" que le acompañará ya durante toda la serie, expande su mirada sobre el resto del universo DC. ¿Hasta dónde puedes llevar a un personaje bidimensional para convertirlo en real?, se pregunta Morrison. No basta con construirle un carácter, otorgarle una familia, cargarle de toda una base emocional que obligue al lector a transferirle esa deseada tridimensionalidad. Siempre nos topamos con el mismo techo, con el borde de la viñeta, límite y final. Pues si no es posible que el personaje se convierta en real, sólo hay una salida. Teniendo claro el destino al que quiere llegar, Morrison inicia un descenso en espiral, cachondeándose, de paso, de todo y todos. Viajes en el tiempo, personajes rescatados del baúl de los recuerdos infantiles o coqueteos con todos los principios inamovibles del universo DC postcrisis. La imaginación de Morrison está desatada y abandona a su inquilino inicial para, directamente, tomar forma corpórea propia dentro de la serie. Puestos a experimentar esa magia atávica en la que el caótico escocés dice creer, ¿por qué no retratarse a sí mismo?

La conocida como "cuarta pared" ya había sido traspasada con anterioridad, y no era el primer autor que forzaba a que sus criaturas fuesen conscientes de su propia naturaleza. Son temas recurrentes en la literatura, pero la crudeza y el pulso de Morrison convierten el tránsito hacia la comprensión en memorable. Momentos como el atónito Buddy Barker girándose para mirar al lector directamente a los ojos y espetarle: "Puedo verte", o esos personajes que desaparecen desdibujándose y, sobre todo, esa conversación final en la que la criatura pide explicaciones a su creador, exigiéndole que, como dios que es, sea responsable con su creación. Cualquiera de ellos es irrepetible, y por fuerza marcan tanto a la serie, como al personaje y al autor.

Puede que a muchos les pareciese un exceso de egolatría o un ansia de lucimiento, pero era el final lógico, todas las pistas estaban ahí. Señales que habían ido apareciendo de forma gradual, goteando poco a poco hasta convertirse en un chorro, estaban desde el principio formando un desarrollo, una arquitectura argumental de tal complejidad que amenazaba con derrumbarse de puro absurdo. Muchos otros autores, no peores que Morrison pero faltos de esa osadía imaginativa, no hubieran sabido culminar la serie, pero él tenía reservada esa última pirueta, y cierra su paso por la colección de forma magistral en la que fue su primera obra verdaderamente conseguida.

Las críticas y los premios no tardaron en llegar, y Morrison se encontró en la pista central de circo, iluminado con un gran foco, como siempre había soñado estar. DC no descuidó a su nueva figura y puso en sus manos una oportunidad de las que nadie en su sano juicio rechazaría: libertad para ofrecer su particular visión de uno de los iconos de la casa, Batman, con un dibujante de lujo, Dave McKean. Pero, mientras preparaba lo que sería Arkham Assylum y continuaba con Animal Man, los editores se le seguían acercando con todo tipo de propuestas y, a pesar de su exceso de trabajo, hubo una que le atrajo lo suficiente como para aceptar.

La Patrulla Condenada era una de esas series de culto, o sea, que nunca había logrado el suficiente número de seguidores como para tener cierta continuidad, pero sí para, al menos, ser recordada con añoranza. Su último relanzamiento era bastante vulgar, correcto pero gris, y tenía los días contados. Desde la perspectiva de Morrison era evidente que, con un nombre tan definitorio y un pasado tan marcado, el fallo era querer convertirles en unos superhéroes más, una especie de Patrulla-X de "freaks". Así que, muy influenciado por el estilo del animador checo Jan Svanmaker, idea la estética paranormal que domina la serie con ese poblado reparto de extrañas criaturas, tan improbables como atractivas, definidas por su pura inverosimilitud.

Los primeros en ser transformados son los propios componentes del supergrupo, donde los pocos supervivientes de anteriores encarnaciones son llevados hasta el extremo. El núcleo del grupo lo componen los clásicos Robotman, el más

humano del grupo, el Hombre Negativo, al que transforma en un ser hermafrodita, y el Jefe, que lleva las riendas como un frío bastardo. A ellos se suma Crazy Jane, que sufre un desorden de personalidades múltiples, exactamente 64, cada una con su propio poder. Este grupo, como si de una policía de lo inexplicable se tratase, se van enfrentando a cuanta anormalidad se les ponga por delante: los hombres-tijera del planeta Orqwith, el cuadro que se comió París, Flex Mentallo, el héroe de la playa; Danny la calle travesti viajera, o los Sex Men. Todos son reflejos deformados de novelas infantiles, leyendas urbanas, antiguos personajes o paradigmas filosóficos. En lugar del comedido desarrollo de Animal Man o Zenith, que tampoco es que fueran demasiado convencionales, Morrison busca llegar al paroxismo de lo bizarro, defendiendo la forma por encima de contenido, suministrando tal caudal de información que llega a saturar. Es interesante contraponer la Patrulla Condenada con Los Invisibles y, a pesar de que ambos tengan una atmósfera muy similar, ver cómo unos son la antítesis de los otros, unos defienden el orden y otros propagan el caos. En el mundo de Los Invisibles, los héroes serían la Hermandad Dada, que aquí, sin embargo, son los villanos.

Según avanzan los números, el "crescendo" paranormal es tal que amenazaba con inmunizarnos, pero Morrison todavía se guarda un as en la manga. Concibe sus últimos números como una cuenta atrás, en una saga que podría entrar en la antología del "continuará", sacudiendo los cimientos del grupo desde sus orígenes y dejando la serie tal y como él la encontró: en las cenizas. En su epílogo, una vez más, el mundo a éste y al otro lado de la página se chocan, dejando claro el escocés en cuál de ellos se encuentra más a gusto.

Batman y Morrison

En 1989, el revisionismo realista estaba de moda. Después de que Miller y Moore acabaran con los superhéroes, muchos fueron los que intentaron subirse a un carro que no entendían. Dos de los pocos autores que supieron ver algo más allá y llegar al mercado adulto que se acababa de descubrir, fueron Grant Morrison y Dave McKean. Arkham Asylum fue un rotundo éxito crítico y de ventas, una de aquellas primeras novelas gráficas en las que se aprovechaba el soporte para algo más que aumentar el precio de portada.

Con la perspectiva de los años, lo primero que extraña es no encontrar ni un solo matiz irónico en el guión de Morrison, una total ausencia de esos detalles mordaces que pueblan sus guiones. Cada página es un estudio de la locura, locura como contrapunto a la no locura (no existe la normalidad) y, por tanto, tan necesaria la una como la otra, aunque la primera sea más atractiva, rica y llena de matices. El Batman de Morrison es un personaje débil y lleno de inseguridades, consciente de que no ser más que una máscara que oculta y soporta la frágil mente de la persona que cree que aún existe dentro de él, formada por los restos del que un día fue Bruce Wayne. Pero la precaria fachada de normalidad que mantiene en el exterior se hunde una vez dentro del manicomio, donde la locura es una realidad física palpable de la

que no se puede huir, sólo cabe aceptarla y convivir con ella. Queda claro que el Batman del final del libro debería ser un inquilino más del asilo, pero está obligado a volver al mundo gris que ha descubierto que no es el suyo, aunque ahora que la máscara ha caído y ha aceptado lo que hay detrás, es más fuerte, más completo.

El resultado final es más satisfactorio cuanto más peso tiene el aspecto gráfico. Las carencias de Arkham Asylum se encuentran en un guión demasiado expositivo, que a pesar de querer huir de blancos y negros, se encuentra siempre entre ellos, excesivamente anormal y previsiblemente macabro. Sin embargo McKean, como siempre, está asombroso, fuera de toda comparación. Cada página se funde con la siguiente, los ambiente fluyen formando un todo en el que te hundes sin ahogarte, navegando y sintiendo las emociones que las palabras son incapaces de transmitir. Estamos en un terreno que Morrison no llega a dominar pero que tampoco frecuenta demasiado, así que, como no sabemos si fue antes el huevo o la gallina, dejémoslo estar.

Ese mismo año Morrison volvió a visitar a Batman, en la por entonces recién nacida Leyendas de Batman. La historia, Gothic, va en consonancia con el título; el resultado, muy perjudicado por el buen entintador pero flojo dibujante que es Klaus Janson, es para olvidar.

Obras menores y otras delicias

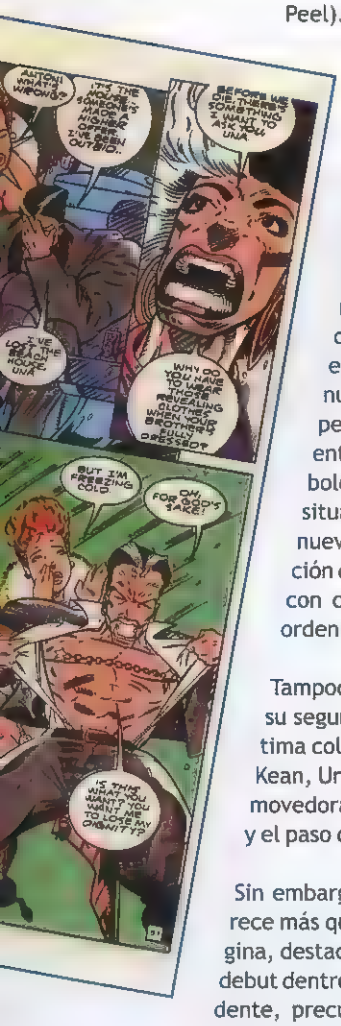
Después de haber trabajado tan duramente para sacar adelante proyectos tan arriesgados como la Patrulla Condenada o Arkham Assylum, Morrison se desfonda. No quiere embarcarse en nada ni demasiado serio ni demasiado largo, pero sigue experimentando, y así nace St. Swithin's Day. Mera trascripción del diario del Morrison de diecinueve años, dado forma con la trama del planeado magnicidio de la Dama de Hierro -lamentablemente imaginario-. Es una mera fábula anarquista sin ninguna pretensión y sin toda la estética que posteriormente iría añadiendo a su obra. Por ello es más pura y fresca que otras obras más trabajadas. Sólo por esto y por contar con los dibujos de Paul Grist, ya merece la pena echarle un vistazo.

NO
OH, LORD, NO
WELL, I, I'...
YOU TELL HER, ANTON.
STOP TRYING DISTRACT YOU! ENJOY WEARING CLOTHES THAT MAKE YOU FEEL STRONG, HUMAN AND FREE.
TO EXPERIENCE HER FEMININITY BY WEARING EXOTIC LINGERIE.

John Constantine. Mago inglés, bebedor, misántropo, cabrón y manipulador, se encuentra tan a gusto en una orgía céltica como en un "pub" escocés. Parece un personaje morrisoniano puro, pero inexplicablemente de él sólo ha escrito en una única ocasión. En apenas dos números dibujados por David Lloyd, con un Constantine más cercano al de Delano que al de Moore, completa una de sus historias más inquietantes, una apología del terror como fuerza que todos ocultamos y que, una vez desatada, destruye todo a su paso, más poderosa que la magia o que las energías que la ciencia ha puesto al alcance del hombre. El relato es de los que cortan la respiración, y por muchas veces que lo leas, no puedes evitar sentir un escalofrío cuando te preguntas cómo puede alguien imaginar semejantes atrocidades sin caer en ellas.

Pero a pesar de destaparse con dos o tres genialidades de vez en cuando, por lo demás, Morrison está sumido en una sequía creativa durante la que firma trabajos menores, como las Nuevas

aventuras de Hitler, de las que el título ya es bastante explicativo, la paródica Doom Force, su particular versión del héroe inglés Dan Dare, o los Vengadores (los de la "neumática" Mrs. Peel). No es mucho mejor Kid Eternity, nueva recuperación de un personaje perdido en el limbo de DC, a pesar de contar con la colaboración del maravilloso Duncan Fegredo, en esta ocasión con un estilo pictórico bastante alejado del actual, pero no por ello menos brillante. Una nueva reinvención de un personaje sin demasiada entidad a partir de la simbología de su nombre, para situarle en el centro de una nueva y particular explicación del porqué del universo, con cielo e infierno, caos y orden en un continuo batallar.


ANTON! WHAT'S WRONG?
I'M THE ANGEL SOMEONE'S MADE INVISIBLE OR SOMETHING. I'VE BEEN OUTSID.
BEFORE WE GET THERE, SOMETHING I WANT TO ASK YOU, UNA.
I'VE LOST THE BEACH HOUSE, UNA.
WHY DO YOU HAVE TO WEAR THOSE REVEALING CLOTHES WHEN YOUR BROTHER'S SUCH A PRUDE OBSESSED?
BUT I'M FREEZING COLD
OH, FOR GOD'S SAKE!
IS THIS WHAT YOU WANT? YOU WANT ME TO LOSE MY GRIP AND FALL?!?

Tampoco deberíamos olvidar su segunda y hasta la fecha última colaboración con Dave McKean, Un vaso de agua, una conmovedora historia sobre el amor y el paso del tiempo.

Sin embargo, Sebastián O no merece más que una nota a pie de página, destacando que se trata de su debut dentro de un relato intrascendente, precursor victoriano de Los Invisibles más en estilo que en contenido.

Y mientras intentaba volver a encontrar una fuente de inspiración, Morrison sigue alternando trabajos para el mercado británico, mercado al que cuanto mejor le van las cosas más olvida, pero al que recurre una y otra vez en épocas de poca lucidez, con trabajos alimenticios como sus números de Spawn, o la primera colaboración con su amigo Mark Millar en un arco argumental de la Cosa del pantano, serie de la que Millar era el guionista en aquellos momentos.

La época de vacas flacas concluye con una novela gráfica voluntariamente pretenciosa, en la que aciertos y fallos abundan por igual, El misterio religioso, junto a ese gran artista que es Jon J Muth Parte de una fácil alegoría: el asesinato del actor que encarna a Dios en una obra de teatro. Dios está muerto, ¿y ahora qué? Morrison maneja judas, calvarios y demás elementos puramente cristianos, a través de obvios paralelismos y el empleo de una simbología demasiado evidente. Tan evidente que al final de la historia, el momento más conseguido de toda la novela, Morrison usa esos elementos pretendidamente crípticos para explicar la trama más mundana: quién es el asesino. Por una ocasión ha jugado sus bazas al revés y nos ha cogido por sorpresa.

El propio Morrison es consciente de que está falto de chispa, no encuentra la inspiración, así que decide abandonarlo todo por siempre jamás (o al menos hasta que se aburra otra vez) y lanzarse a conocer mundo. Durante sus viajes pudo probar cuanta droga conoce el hombre, fue abducido en Katmandú por visitantes de la quinta dimensión y acabó descubriendo la verdad sobre el Universo. Como ya sabemos, al de pocos meses regresó a la civilización, sintiéndose parte gurú, parte revolucionario, y cien por cien Morrison. De nuevo.

El reino invisible

Los Invisibles se iniciaron en 1994, y tras cancelaciones, baile de dibujantes, ceremonias varias, y gracias a la JLA, concluyeron en el año 2000. La que es sin duda la obra magna de Morrison, dueña de un numeroso grupo de seguidores acérrimos más pendiente de la forma que del fondo, es también el mejor tebeo de superhéroes que Morrison ha sabido hacer. Porque les podrás quitar la capa, les podrás hacer jurar, follar, matar e incluso citar a Nietzsche, pero, en esencia, Los Invisibles son superhéroes vestidos de cuero, anarquistas y guays sí, pero más cercanos a Superman de lo que a primera vista podría parecer. Lo que los Watchosky (espero haberlo escrito bien) tomaron prestado para su famosa película no fue la idea de vivir en un mundo imaginario, ni la profecía de la llegada del Mesías, ni siquiera el imaginativo uso de los efectos visuales (todo eso tampoco pertenece a Morri-

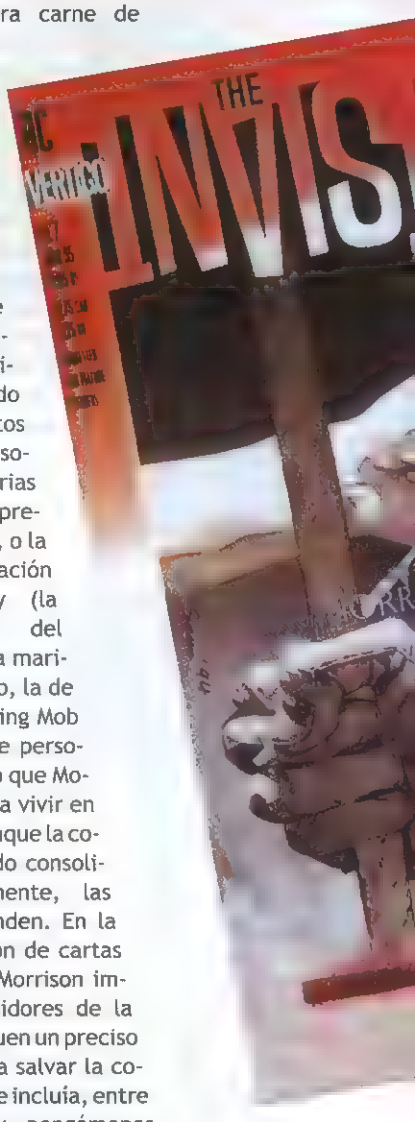
son, sino a, por ejemplo, Phillip K. Dick, la tradición judeocristiana o John Woo), sino la estética, el hacer que los personajes vistan, hablen y se muevan de forma distinta, elegante, atractiva.

La serie está compuesta de tres volúmenes de 25, 22 y 12 números respectivamente, y, a diferencia de anteriores trabajos de Morrison, no tiene ni busca una coherencia global, no existen planteamiento, nudo y desenlace. La sensación que trasmite, apreciación corroborada por el autor, es la de tratarse de un diario personal en el que refleja sus vivencias, creencias y desvaríos. Una ensalada de teorías ocultistas, magia, pseudociencia, sexo... y del libro de mesilla del momento, mejor o peor digerido. Un proyecto así, un caos controlado sin estructura definida, tiene que ser necesariamente impredecible, irregular y estimulante. Por encima de la opinión que se pueda tener de Los Invisibles, no se puede negar que es una obra que busca conectar, hacer que las pocas o muchas neuronas que se inviertan en su lectura trabajen y conduzcan a la reflexión.

Quizás el primer fallo que Morrison cometió en el desarrollo de la colección fue no dar concesiones a los lectores, no buscar un ritmo inicial que hiciese posible que esa conexión fuera más sencilla para el lector medio flque espantado por lo inusual de la propuesta, la falta de facilidades y un dibujo correcto pero bastante feísta (volvemos a Yeowell), huyó de la serie ya desde el arco inicial, "Sin blanca en el cielo y el infierno" fl. El siguiente arco, "Arcadia", a pesar de ser una de las mejores historias jamás escritas por Morrison, volvió a sufrir de las mismas pegas que los primeros números. Jill Thompson no estuvo la altura, y el utópico viaje temporal en el que se veía sumido el lector, acompañado de personajes tan viciosamente maravillosos como Byron, Shelley o el Marqués de Sade, dejó a muchos en el andén.

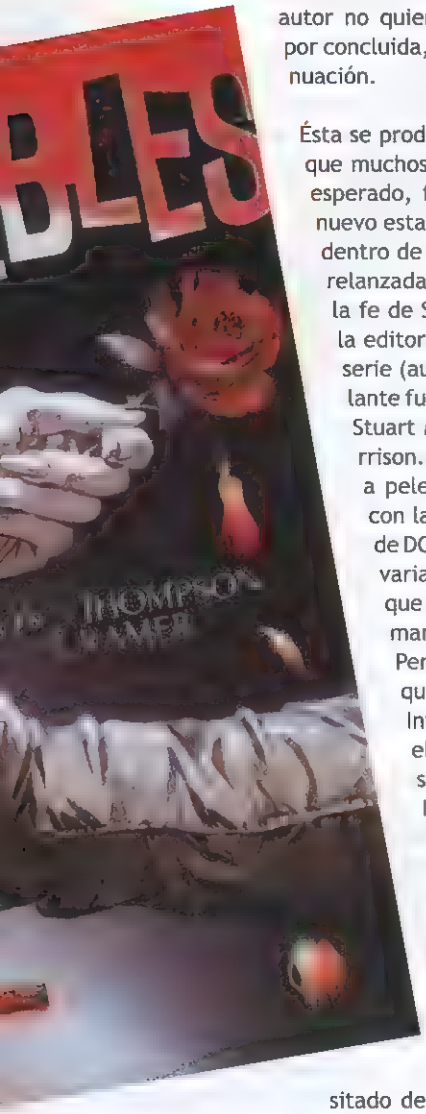
Para cuando llegaron los siguientes números autoconclusivos, las directrices de la serie ya estaban claras. Seguiríamos a un grupo de iluminados, parte de una revolución que lucha contra todas y cada una de las maldades de este mundo y de otros muchos mundos más: política, economía, cultura o familia. Cualquier institución establecida es el enemigo, por cuanto de coactivas tienen. La única constante de la serie es esperar lo inesperado, y el único requisito, una mente abierta. El que quiera entrar -o pueda entrar- perfecto, y los demás, lo siento, pero esto no es lo vuestro.

Los dibujantes (con nombres tan solventes como Phil Jimenez, Tommy Lee Edwards o Mark Buckingham) y los números se suceden, destacando Best Man Fall, un interludio que revisa la vida de un soldado, mera carne de cañón, fallecido entre viñetas, no sólo por la calidad del episodio en sí mismo, sino por su extraña normalidad.



Según el primer volumen se acerca a su imprevisto final, Morrison va desvelando algunos secretos acerca de sus personajes en historias como la de la impresionante Sheman, o la de la transformación de Lady Fanny (la maga-travestí del grupo) de oruga a mariposa y, sobre todo, la de la disección de King Mob (más persona que personaje), el vehículo que Morrison escoge para vivir en la serie. Pero, aunque la colección ha logrado consolidarse creativamente, las ventas no responden. En la impagable sección de cartas de los lectores, Morrison implora a los seguidores de la serie que practiquen un preciso ritual destinado a salvar la colección, ritual que incluía, entre otros puntos, y pongámonos finos, derramar la simiente de los lectores. No hay nada que hacer. Nos debemos despedir de la primera etapa de Los Invisibles. Morrison despliega todo su repertorio al servicio de la causa, y nuevos personajes se van sumando a una trama que se enreda más y más, sumando juegos mentales, personalidades transpuestas,

viajes en el tiempo o paradojas mágicas, en un verdadero "tour de force" que concluye en un final tan revuelto como abierto, y un último número que rompe los esquemas de los pocos que aún creían tener a Morrison controlado. Es evidente que el autor no quiere dar la serie por concluida, exige la continuación.



Ésta se produjo antes de lo que muchos podrían haber esperado, fruto tanto del nuevo estatus de Morrison dentro de DC gracias a la relanzada JLA, como de la fe de Shelly Roeberg, la editora original de la serie (aunque más adelante fue sustituida por Stuart Moore), en Morrison. Fe que la llevó a pelear por la serie con las altas cúpulas de DC y a animar a un variable Morrison a que volviese a retomar la colección. Pero el Morrison que retorna a Los Invisibles, no es el mismo Morrison que los dejó. Ha estado gravemente enfermo, y la experiencia le ha cambiado. Ya no es tan incendiario, parece más reflexivo, más necesitado de transmitir que de provocar. Declara que su curación se debe a la magia que él mismo ha realizado: ha escrito su recuperación y ésta se ha producido. El escocés es un mago tan poderoso como sus tebeos. Yendo más allá aún, descubre que todo lo sucedido en Los Invisibles se ha ido trasladando al mundo real, por lo que ya no puede escribir de la misma forma. La historia debe fluir a todos los niveles, ahora que Morrison cree que lo que escriba en Los Invisibles se convertirá en su vida. El misticismo, la locura y la paranoia siguen presentes en la serie, así como el caos argumental, pero refina (¿simplifica?) sus fórmulas narrativas, buscando un acercamiento más directo, más irónico y acaso más expositivo.

Algunas constantes permanecen, y el grado de violencia y erotismo del primer volumen se mantienen fltampoco es cuestión de desprenderse de las tetas, tiros y tacos que a tantos lectores atraenfl. Por muy místico que quiera ser, Morrison es pragmático, y no se olvida de las ventas, por lo que en este segundo volumen el dibujante escogido es Phil Jiménez, que ya se había encargado de alguno de los anteriores números de la serie. Aunque sea un dibujante discutible en más de un aspecto, es innegable su atractivo visual y la limpieza de su trazo, aspectos que le aportan un muy necesario gancho comercial. Fuese lo que fuese, logró los avales suficientes para poder concluir la serie sin más sobresaltos editoriales.

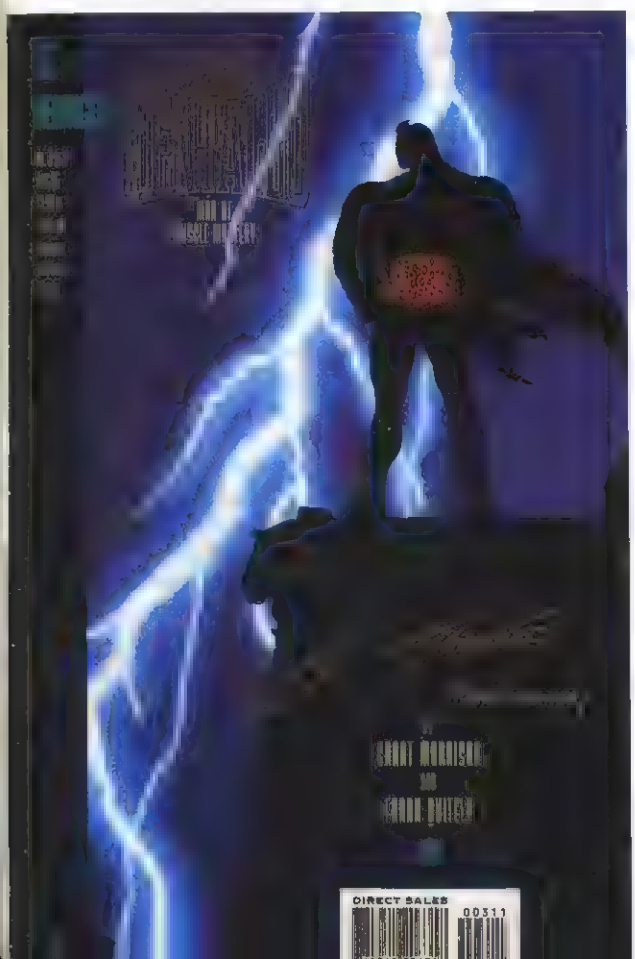
Y con los pies en la tierra, ¿qué nos encontramos en el segundo volumen? Pues Los Invisibles se trasladan a los EE. UU. para, en una primera saga espectacular y más terrena de lo habitual, reventar una base militar y recuperar la cura del SIDA. Cuatro números perfectamente calculados para satisfacer tanto al antiguo seguidor de la serie, como al incauto que pique creyendo que esto es un Expediente X con más sangre. Seguimos asistiendo a la revelación de las verdades sobre el estado de salud de nuestro Universo, Barbelith o el ojo que todo lo ve, la escuela de Los Invisibles y el funcionamiento del tiempo, mientras la búsqueda de la mano de la gloria nos lleva de una discoteca "sado" a tiempos pretéritos, donde conocemos a Los Invisibles de la edad de oro, mientras en el futuro reconocemos lo que queda de Los Invisibles actuales. Morrison juega con la estructura temporal de la serie, desenrollando la historia y volviendo a enrollarla, jugando con el concepto de que el tiempo es un mero objeto y, como tal, nos podemos desplazar por él, atrapados en su inmutabilidad.

El subconsciente sigue jugando con la magia para desprenderse del mal karma del escocés, y utiliza al personaje más inquietante, Mister Quimper flnacido de un aborto que una antigua novia suya tuvo años hafl, para retorcer al Morrison de

la colección, King Mob. Así, ante la imposibilidad de transmutarse en el futuro Buda Jack Frost, como era su intención, acomete la deconstrucción de su hasta entonces sangriento, brutal y nihilista alter-ego. ¿Ininteligible? Pues deberíais probar a leer esto con la ayuda de un poco de ácido, como recomienda su autor.

Las pocas pistas que nos vamos encontrando son contradictorias, y después del último arco argumental de este volumen, Ciencia Negra 2, estamos otra vez como al principio, seguros de no saber nada, pero camino de la sabiduría. Como colofón, La Torre, un repaso a la serie del que resurge una nueva célula de Los Invisibles situada en posición para jugar la última partida, que se celebrará en el volumen 3.

Esta vez la transición es más fluida, al no ser fruto de las malas ventas sino del deseo de Morrison de estructurar la serie en tres partes (aunque la idea inicial era de cinco fragmentos simbólicos). Buscando una sincronía alegórica, este tercer volumen se numera a la inversa, del doce al uno, coincidiendo el número final con el cambio de milenio. Las expectativas son altas, Morrison promete desvelar a lo largo de estos doce números quién domina el mundo, el sentido de la vida y el secreto final del Universo. No satisfecho con la machada, declara que el número final contendrá más información que el conjunto de la serie, que la última página contendrá más información que ese último número y que todas las explicaciones, todos los porqués y todas las razones se harán visibles.

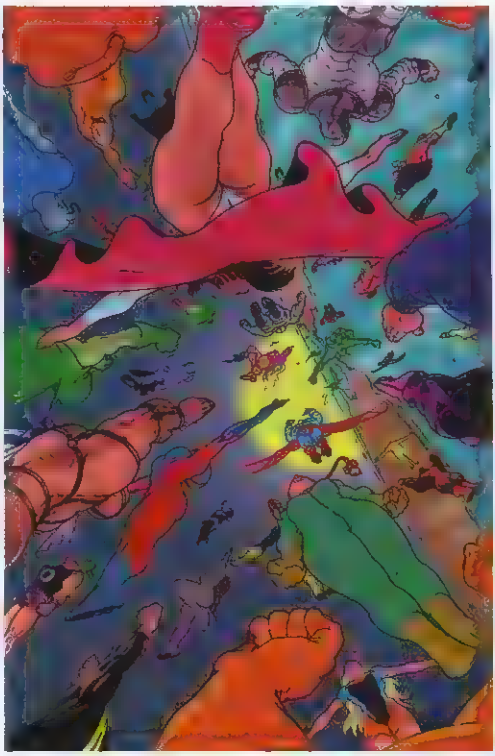


Mientras esperamos que nos llegue el alumbramiento, el protagonista central en este tercer volumen es el Niño de la Luna, un vástago de la monarquía inglesa que ronda desde los comienzos de la colección y que está destinado a ser el recipiente que contendrá a uno de los Arcones, los seres de ese otro universo enfermo que intentan dominar el nuestro. Posesiones, tiros, descubrimientos, drogas mágicas y rituales varios se suceden de nuevo, concluyendo en el número 2, donde el papel de Los Invisibles en este juego toca a su fin. La serie muere de agotamiento, temáticamente está acabada, no queda ningún juguete sano y todos los conceptos que tanto atraían a Morrison al inicio, ya están pasados de moda. Es momento de buscar nuevos pastos.

Pero aún queda un último episodio, el prometido epílogo Y si las verdades del Universo aún distan mucho de ser un libro abierto tras su lectura, Los Invisibles sí que aparecen mucho más claros después de Glitterdammerung!. Maravillosamente dibujado por Frank Quitely, se sitúa en un futuro más allá de cualquiera de los futuros mostrados en la serie, donde vemos cómo la realidad se ha adaptado al mundo de Los Invisibles, mientras ellos mismos se han debido readaptar al mundo. O a lo que queda de él, porque ante nuestros ojos el Universo muere y renace desde su estado larvario.

Así que, aquel que quiera leer en castellano el final del mundo, vista la acogida que tuvieron los primeros números, ya saben lo que tienen que hacer: ir a su habitación, encender una vela, desnudarse y situar delante cualquier objeto referente a la colección. Ya sólo resta dejar que la naturaleza siga su curso, ya veréis qué fácil es.

Recomendaciones para pasar el tiempo más una obra maestra



Muchas veces parece como si todos los autores británicos se conociesen y se esforzasen por ser endogámicos, y Morrison no es la excepción. Yeowell, Quitely, Weston o Fegredo son algunos de ellos, y otro nombre es Brian Bolland. Seguramente será el dibujante que más portadas ha dibujado para series de Morrison, pero nunca han hecho un cómic juntos, aunque sí que estuvieron a punto con Mata a tu novio.
Nacido como un proyecto a la medida de Bolland, acabó en manos de Phillip Bond, que, a pesar de ser un buen dibujante, al menos en las páginas en las que trabaja como tal, evidentemente no es Bolland. Sólo el pensar en lo que hubiese significado que Bolland se hubiese dignado a volver a dibujar un cómic (no es lo mismo que sus portadas), ya hubiese cambiado por completo la valía de esta obra, pero no pudo ser. ¿Y qué queda del naufragio? Pues una fábula anarquista más, lo que podría ser una actualización de St. Swithin's Day, con autobuses, incestos, curas pederastas y más mala leche que profundidad. Un último pensamiento acerca de lo que podría haber sido.

Siguiendo con la endogamia, otro ejemplo es Skull Kill Krew, del que poco se puede reseñar, excepto dos datos estadísticos: es la primera colaboración de Morrison con Mark Millar, que de aficionado pasó a ser compañero de copas y habitual de coloquios etílicos, para acabar como colega y colaborador; y es el primer trabajo de ambos para Marvel. Por lo demás, estamos ante un puro divertimento, más locura que proyecto serio, todo lo opuesto a Flex Mentallo.

Años después de concluir la Doom Patrol, Morrison recuperó uno de los personajes de la serie a la que dedicó cuatro números en lo que es el cenit creativo del escocés. Nacido en las páginas de un tebeo obra de un niño, Wallace Sage cobra vida y salta a nuestra dimensión cuando su creador le imagina real. Colorista y naif, no sujeto a ningún límite, se convierte en el campeón de los necesitados, en la esencia del superhéroe como adalid del bien y la justicia.

Es el instrumento perfecto para defender la tesis de Morrison del cómic como arte, magia y dimensión en sí mismo. No es sólo un producto de consumo, de usar y tirar, sino que marca el inconsciente de generaciones de lectores, inculcándoles una deontología propia. Tanto entusiasmo, tanta fe volcada en un universo de papel, sólo se puede deber a que, en nuestro interior, sabemos que ese mundo es a todos los efectos real, tan válido como el nuestro. O más, si tenemos en cuenta que en ese maravilloso mundo de dos dimensiones, todo puede pasar, sabemos cómo funciona, y tenemos la seguridad de que por muy mal que vayan las cosas, siempre tendremos quien las arregle: los superhéroes.

Desde un primer momento se olvida de la continuidad, el Flex Mentallo de ahora no tiene por qué responder del Flex Mentallo de la Patrulla Condenada, es estúpido ponerse uno mismo los grilletes. Si la imaginación es una dimensión tan valida como la realidad, ¿para qué limitar una con las reglas de la otra? De la mano de un (como siempre) soberbio Quitely, contemplamos la distinta realidad de cada universo, todos ellos en crisis, pero con diferencias muy definidas. Wallace Sage vive en un mundo gris y frío (¿el nuestro?), aunque recuerda un lugar mejor en el que

seres maravillosos hacían posible lo imposible. En el mundo de Flex Mentallo, aparece una amenaza contra la que sus fantásticos poderes son inútiles, y se alarma al no encontrar a ninguno de sus colegas. Sería inútil resumir el argumento más allá de este punto, además de estúpido. Flex Mentallo es un estudio del lenguaje del cómic, un análisis de cuantas posibilidades como medio tiene y que, sin embargo, nos esforzamos en ignorar, pero, sobre todo, es un canto de amor que un enamorado dedica con orgullo a su pasión.

Como por desgracia suele suceder, han debido pasar años para que esta obra se empiece a valorar en su justa medida, y los problemas judiciales con Charles Atlas (la empresa propietaria del cachas playero Mac, personaje en el que se basa Flex Mentallo) parece que hacen imposible la necesaria reedición de esta obra.

Pero la vida sigue, y las conversaciones de barra de bar que habitualmente mantenían y mantienen Millar y Morrison les llevaron a colaborar en Aztek, serie que, a pesar de su brevedad, contenía la semilla de muchos de los conceptos que ambos autores desarrollarían con éxito poco tiempo después. En un momento en que la atracción por héroes hipermusculados empezaba a remitir, la apuesta de ambos guionistas por recuperar la imaginación y la sensación de lo fantástico que recordaban de los cómics de su infancia, estaba destinada a fracasar. Si el momento hubiese sido otro o hubiesen contado con un dibujante con más tirón comercial que el meramente cumplidor Steven Harris, quizás la moda autoritaria se hubiese adelantado unos años. Pero por mucho que les guste jugar a oráculos, vaticinando modas y eligiendo sus trabajos en función de los ciclos solares, ninguno de ellos anda demasiado fino en esa materia, así que mejor que se la dejen a Ellis o Ennis, que tienen mejor olfato. Los éxitos de esta pareja de escoceses han venido siempre siguiendo, e incluso mejorando, modas, porque la mayor parte de sus trabajos, a pesar de su gran nivel creativo, siempre han andado justos de ventas. Veamos si no, cuánto costó concluir Los Invisibles o quiénes se leyeron en su momento los Superman Adventures de Millar.

Morrison es más indulgente consigo mismo. El éxito de la JLA y el trabajo de los Invisibles le llevaron a tener que desprenderse de parte de sus colecciones, y claro, la que salió perdiendo fue Aztek. Como mal menor, al menos pudo recuperar al personaje e incorporar su argumento central en las páginas de la JLA.

ATRAVESADO POR LA FLECHA

LUIS DURÁN

¡TRAS! ¡TRAS!
?
¡MOSTRAOS! ¡SALID DE LA ESPESURA, SEÁIS HOMBRES O DEMONIOS!
NO... NO TEMÁIS.
SOMOS NOSOTROS.
A LA PAZ DE DIOS.
¡OH!... ¡LOS ZÍNGAROS!
¿POR QUÉ NOS HABÉIS SEGUIDO?
EXPLICÁDSELO, PADRE.
PARECE... PARECE BUEN VINO EL QUE TOMÁIS.

¡GRR... ES VINO TREBBIANO... TOMAD!..
OH, GRACIAS.
¡CHUP! ¡CHUP! ¡CHUP!
OS HEMOS SEGUIDO PORQUE ASÍ NOS LO HAN ACONSEJADO.
¡BRUP!¡
¡QUIÉNES!
LOS HUESOS.
NOS HAN DICHO QUE NECESITÁIS DE NUESTRA AYUDA.

¡INAUDITO!.
¡CÓMO UNOS HUESOS DE MUERTO PUEDEN DECIDIR LA VIDA DE UN VIVO!
¿A DÓNDE OS DIRIGÍS?.
¿Y NO TE LO HAN DICHO TUS... ORÁCULOS?.
NO, PERO ME HAN DICHO QUE A TI TE SIGUE LA MUERTE.
SÍ, LA MUERTE... YO A VECES LA HE VISTO.. PORTA EN UNA MANO UN RELOJ DE ARENA Y EN LA OTRA...
¡... UNA GUADAÑA!
¡AAAH...!

NOS DIRIGIMOS HACIA EL NORTE, BUSCANDO UNAS COSTAS DESCONOCIDAS Y POR CIERTO...
...A MÍ LA MUERTE HACE YA DOS JORNADAS QUE ME ENCONTRÓ.

Autobiográficas

DIBUJÁNDOSE ANTE EL ESPEJO CÓNCAVO

Parece que la historieta autobiográfica está de racha. Hasta en nuestro mercado español, por tradición cultural tan poco dado a confesiones o desnudos emocionales, comienza a ser notable el número de obras que parecen encajar en esa denominación. A bastantes dibujantes de cómics les da por plantarse delante del espejo y contar lo que ven en él, y la crítica va prestándoles su interés. Y esa relativa acumulación de títulos comienza a establecer cierto aire de familia, es decir, ciertas pautas genéricas que merecen atención.

I KNOW PEOPLE THINK WE "TELL ALL" IN OUR COMICS, SO WHAT'S THE BIG DEAL ABOUT A LITTLE FILM MADE ABOUT US?
IT'S DIFFERENT SOMEHOW.. WE CONTROL THE COMICS...
WE ONLY TELL 'EM WHAT WE WANT THEM TO KNOW..
AN' THEY ASSUME IT'S ALL TRUE.
ALREADY DREW HERSELF ON THE TOILET?

Por Juan Manuel Díaz de Gereñu

El lápiz y el espejo

A nadie debería extrañar que el cómic sea instrumento empleado para dar expresión a historias estrictamente personales. Al fin y al cabo, comparte con la literatura una característica que los distingue a ambos del cine, otro medio habitual hoy para el relato: un libro o una historieta pueden ser resultado, aunque no siempre lo sean, de una labor individual. Un señor, dotado de talento o no, puede ponerse un buen día delante del papel o de la pantalla de su ordenador y contar, con palabras solas o con palabras y dibujos, sus experiencias y preocupaciones. Luego, bastarán fotocopias y grapadora para difundir el resultado. No sucede así en el cine, en el que intervienen tantos oficios, tantas actividades coordinadas, y en el que se precisa además tanto dinero, que nadie puede emplearlo para contar sus peripecias personales o expresar sus inquietudes privadas, a menos que vengan disueltas, cuando no disimuladas, en historias de asunto más genérico. Hasta un cineasta tan particular como Woody Allen, que habla siempre y con descaro de lo que le inquieta personalmente, que construye sus historias basándose a veces en experiencias propias o, incluso cuando no es así, las hace suyas y solo suyas protagonizándolas casi siempre, firma películas que resultan a la postre historias ficticias de personajes más o menos variados, que a menudo se ajustan a moldes genéricos ya tradicionales del medio y que transcurren en fechas y lugares relativamente diversos y acaso ajenos a su propia experiencia personal. El cine -salvo excepciones marginales, que las hay- elude la autobiografía por sistema, porque vive de la grandiosidad del espectáculo en sí y se hace publicidad por su derroche de medios, de dólares, de tiempo, de viajes y escenarios, que casa mal con la noción de alguien que cuenta la historia de su propia intimidad. Captaron bien la distancia que en este sentido separa a cómic y cine Goscinny y Uderzo, cuando, con su chunga habitual, daban bombo al carácter de superproducción de Astérix y Cleopatra, "la mayor aventura jamás dibujada", enumerando en la cubierta del álbum la cantidad de lápices y gomas de borrar, los ríos de tinta y los litros de cerveza que había costado realizarlo.

La humildad de los útiles que requiere la fabricación de un original para sus respectivos medios permite, pues, a escritores y dibujantes de historietas utilizarlos para

contar sus vidas. Pero libros y cómics suelen ser, en definitiva, productos industriales que se fabrican en tiradas más o menos largas y que ofrecen posibilidades propagandísticas no desdeñables, bien aprovechadas hasta ahora. Todos hemos conocido vidas ejemplares de santos y grandes hombres, escritas o dibujadas. Las promueven los poderes establecidos para dar aire a las ideologías o promocionar las personalidades que los refuerzan, sean éstas la de Escrivá de Balaguer o la de Mao. También abundan autobiografías producidas con idéntica finalidad propagandística y procedimiento apenas menos industrial: un personaje se hace autobombo y se proclama ejemplo de virtudes y modelo de conducta contratando a un negro para que escriba tal ditirambo y firmándolo luego, con total sinceridad. En todas las librerías hay ejemplos suficientes. No sucede tanto en el cómic, porque los hombres ejemplares no suelen dibujarlos, porque el medio tampoco ofrece tanta eficacia propagandística (para eso, mejor la tele) o porque los autores de cómics no suelen ser ni parecer tan ejemplares.

Pero con todo ello arribamos a una de las cuestiones esenciales a la hora de definir una autobiografía, la de su veracidad, fiabilidad o credibilidad, o todo ello en uno. La definición del término es inequívoca: según el diccionario de la Academia, la autobiografía es la "vida de una persona escrita por ella misma"; en términos más genéricos, diríamos que en ella un señor nos cuenta su vida. Siempre será materia opinable la justificación de su esfuerzo, es decir, si su vida tiene interés suficiente como para que nos la cuente. Allá cada cual con sus gustos o con el modo como gasta su dinero y su tiempo. Por lo general, uno compra y lee una autobiografía porque la personalidad o las realizaciones del autor le merecen respeto y curiosidad suficientes. Por eso suelen incurrir en la autobiografía artistas, pensadores, científicos, viajeros, políticos y demás grandes hombres de varia condición, a quienes la opinión pública atribuye el derecho a "contarse" porque se lo han ganado con logros de otro tipo. También existen autobiografías que se justifican por sí mismas, porque narran las vivencias de seres insignificantes a los que la historia ha hecho vivir peripecias significativas; pienso ahora, por ejemplo, en los diarios de Victor Klemperer o Anna Frank, víctimas del nazismo. Pero lo usual es que cuente su vida quien tiene, de antemano, una existencia interesante que contar -o se la atribuyen-, un hombre notable. De ahí que uno de los riesgos principales del género sea el autobombo, la autocomplacencia, y que una de las cuestiones primordiales que lo perturban sea la que se hará cualquier lector chinchorrero o crítico riguroso que confronte una obra con aquella definición: ¿me está contando lo que de verdad pasó o esto es una sarta de invenciones?

En realidad, la respuesta es imposible. Aunque obviáramos problemas como los que plantean los recuerdos contradictorios de un mismo suceso (los que han enfrentado, pongamos por caso, a los novelistas Juan y Luis Goytisolo, cuando discutían acerca de recuerdos familiares comunes) y diéramos por descontado que se puede descubrir y narrar lo que realmente sucedió, responder exigiría una investigación concienzuda para contrastar cada una de las afirmaciones del autor de cada obra con los datos que la confirmen, maticen o desmientan. Y los lectores por lo general son unos zánganos, para qué engañarse: prefieren creerse o no lo que les cuentan a emprender averiguaciones fatigosas, entienden que éstas son asunto de historiadores o biógrafos profesionales. Por eso circula desde hace ya tiempo entre los críticos y estudiosos de la Literatura una noción operativa, la de "pacto autobiográfico". El relato autobiográfico opera sobre la base de un acuerdo tácito entre autor y lector, por el que este último acepta que quien lo firma le cuenta lo que en realidad vivió. Este pacto, como es obvio, no garantiza la veracidad del relato, sino que establece una convención genérica, por la que existe una "credulidad" de entrada por la que el lector apuesta desde el momento en que emprende la lectura. En efecto, muy pocos lectores leen una biografía o una autobiografía para descubrir lo mentiroso que es el autor.

Y ellos asumen que todo es verdad

Así, la autobiografía no se funda en su veracidad, sino en su credibilidad, en su verosimilitud. El lector está dispuesto a creer que lee lo que le sucedió al que escribe, pero para que ese pacto funcione y la lectura prosiga, el autor debe lograr ser creíble, debe decidir qué cuenta y cómo lo hace para que el pacto se sostenga. En definitiva, la única certeza que el lector puede tener acerca del contenido de una autobiografía es la de que el autor ha contado en ella estrictamente lo que deseaba contar. Lo dijo mejor Robert Crumb, que tiene buenos motivos para saberlo, pues es uno de los pioneros en el desarrollo del cómic autobiográfico tal como lo conocemos y, desde luego, uno de los autores que más ha influido en quienes practican el género hoy. En un cómic de dos páginas dibujado a cuatro manos con su mujer, Aline Kominsky, y publicado en The New Yorker en 1995, la pareja comenta las consecuencias que tendrá en sus vidas la difusión de la película documental Crumb, de Terry Zwigoff. Ésta ha expuesto su vida personal de tal modo que, aterrados, han decidido huir al monte y esconderse durante un año por lo menos. El diálogo de una de sus viñetas es sumamente instructivo:

"ALINE KOMINSKY: Ya sé que la gente piensa que "lo decimos todo" en nuestros cómics, así que, ¿qué importa una peliculilla sobre nosotros?

ROBERT CRUMB: De algún modo es diferente... Nosotros controlamos los cómics... Sólo les decimos lo que queremos que sepan...

ALINE KOMINSKY: Y ellos asumen que todo es verdad".

Los Crumb lo confiesan del modo más abierto y sincero, así que su diálogo equivale a afirmar francamente que son sinceros en sus cómics cuando les da la gana. Pero, dado que tal confidencia no es obligada, no disminuye su credibilidad, sino que la aumenta. Y lo que importa para comprender mejor los relatos autobiográficos, a la postre, es qué técnicas concretas permiten a sus autores edificar y mantener su credibilidad.

Crumb ha sido, desde que empezó a publicar sus historias en los años 60, un auténtico punto de referencia para los autores de cómics que han ensayado el relato autobiográfico. Desde que comenzó a publicar su propia revista, Zap, en 1967, convirtiéndose en uno de los pioneros del cómic "underground", Crumb ha dibujado historias en las que él figuró como personaje y que llegaron a ser tremebundamente personales, por el método directo de plasmar sus obsesiones, en particular las sexuales, sin autocensura. Él mismo confiesa que sus principales influencias fueron el descaro iconoclasta de la revista Mad cuando la editaba Harvey Kurtzman y el uso de alucinógenos, que durante años le ayudó a desbridarse. Su firma se convirtió en estandarte de la contracultura y, simultáneamente, blanco de las iras de las gentes ordenadas y formales: un tribunal declaró obscena la cuarta entrega de Zap en 1973. Para los lectores de sus cómics, es habitual ese personaje desgarbado, dentón y bigotudo, de gafas redondas de culo de vaso, que persigue incansable a tiarronas que deben de pesar dos o tres veces más que él y se enreda en imposibles equilibrismos sexuales con ellas, lo mismo que es habitual encontrarse en ellos términos como "confesión", "real" o "alegoría". Crumb ha declarado en The Comics Journal que "decir la verdad acerca de tu propia experiencia y hacerlo de modo que sea divertido y entretenido es un don" y que de verdad le atrae "todo eso de autorrebajarse, de transformarte en un personaje absurdo". Como editor de la revista Weirdo desde 1981 y a lo largo de nueve números, Crumb animó a otros dibujantes más jóvenes a expresarse con la misma franqueza y a dibujar historias muy ligadas a su intimidad. Por algo publicaron en sus páginas, entre otros, Joe Matt y Julie Doucet, autores de obras autobiográficas que me ocuparán más adelante.

Resulta difícil imaginar que un dibujante del talento y la personalidad gráfica de Crumb pudiera servir de modelo que otros quisieran imitar, pero, trascendiendo el carácter más o menos escandaloso de sus asuntos, estableció una actitud y unos procedimientos gráficos y narrativos que después se han reiterado casi por sistema en los cómics autobiográficos, de modo que ha contribuido decisivamente a estructurar el género. Los rasgos más relevantes de su manera de dibujar autobiografía, que son también los del cómic "underground", podrían resumirse en contar trozos de vida con un estilo personal.

Los dibujantes de autobiografías, desde Crumb, cuentan partes de su historia personal, anécdotas, momentos o, como mucho, épocas concretas. No conozco el caso de ninguno que se haya puesto literalmente a contarles su vida a los lectores. Incluso obra tan sostenida y ambiciosa como La ascensión del gran mal de David B.,

que ya va por su quinto volumen (dos ya están traducidos: Sins entido, 2001 y 2002), organiza el recuerdo de su vida familiar en torno a la relación con su hermano epiléptico, y la trufa de historias que forman parte de su tradición casera, como las que protagoniza su abuelo. Otro ejemplo similar en dimensiones e intención artística, pero también en el tratamiento de lo estrictamente autobiográfico como ingrediente de una historia familiar más amplia, es Maus de Art Spiegelman, editado íntegro hace poco en castellano (Planeta DeAgostini, 2001). Sus casi trescientas páginas cuentan la experiencia en Auschwitz de Vladek, el padre del autor, entreverada con escenas que describen la difícil relación de Spiegelman con ese viejo maniático, avaro y egoísta. Lo autobiográfico se ciñe en ellas a ese aspecto concreto de la vida del dibujante, y precisamente porque la relación entre Art y Vladek Spiegelman es ingrediente necesario para que comprendamos lo que sucedió y cómo lo cuenta el dibujante, y para que la conmoción que busca provocar la historia tenga su máximo efecto en el lector.

Ese carácter fragmentario de lo autobiográfico, incluso cuando las obras que abordan tal asunto alcanzan dimensiones que parece que permitirían mayor ambición, tiene mucho que ver con la credibilidad del resultado. Contar una vida supone no sólo darla en cierto modo por concluida, por cerrada flalgo a lo que los dibujantes de cómics, casi siempre bastante jovencitos, suelen ser bastante reaciosfl, sino empaquetarla en un relato y, de este modo, proponer una interpretación definida de lo vivido. Cuando alguien nos cuenta su vida, como ya sabemos desde el abuelo Cebolleta, nos la cuenta, salvo muy pocas y honrosas excepciones, para proponerla y proponerse como ejemplo. Parece que en este terreno del relato autobiográfico, como en el relato en general, la historia completa comporta por tradición un sentido bien trabado y concluyente, y es raro que alguien repase su existencia toda para ponerse a caer de un burro. Los lectores que buscan una confidencia sincera, y con ellos los autores dispuestos a ofrecerla, tienden a desconfiar de esos mensajes tan claramente definidos, que comportan por lo general simplificaciones burdas y desprecian el matiz, la densidad de las motivaciones y la ambigüedad de los gestos. Por eso resultan menos creíbles los relatos de una vida que los de una experiencia concreta, que no cierra la puerta a otras ni a otros sentidos o lecciones.

Lonchas de vida (no me las corte tan finas, por favor)

Con todo, la autobiografía requiere, a la inversa, que el relato tenga un mínimo desarrollo. Vale: el ejemplo aducido arriba demuestra que Crumb puede arreglárselas en dos páginas para describir con verborrea, humor y hasta cierta hondura un momento de su vida, pero es que esas dos páginas se asientan sobre el precedente de las docenas de contenido explícitamente autobiográfico que llevaba publicadas cuando las dibujó. El personaje Crumb y el personaje Aline son ya conocidos por los lectores, y actúan, por tanto, basándose en esa familiaridad previa. A falta de ésta, que sólo se construye, como cualquier otra, con la frecuentación, el roce continuo, los personajes habrían resultado ininteligibles o aburridos. Si probablemente el lector no se tragase el relato de toda una vida, pues temería desde un inicio encontrarse en él una moraleja o al menos una simplificación interesada, menos aún se avendrá a una moraleja sin relato, esto es, a la expresión verbal directa de una idea, un sentimiento o impresión, en lugar de a su representación vivida.

Por eso resulta poco eficaz como autobiografía M de Miguel B. Núñez (Undercomic, 1999), autor por otro lado de talento notable. Sus 31 páginas están compuestas de fragmentos extremadamente breves (de unas páginas a las pocas viñetas de una tira), que representan a veces el enunciado escueto de una ocurrencia y poco más. Desprovistas de una continuidad elemental, no constituyen, en consecuencia, un retrato creíble de un personaje lo bastante sólido, de modo que parecerán cojas sin remedio al lector que no comparte la noción impartida en cada anécdota o al que no la encuentra diver-

tida, pues, más allá de ésta, no se interesarán por las peripecias de aquél; algo fatal para historietas edificadas en torno a la personalidad del protagonista. El mismo personaje M aparece en una de las breves historias de Demonios internos (Dobledosis, 2000) desesperándose por lo difícil que es decidir qué contar en un cómic, para concluir que: "Finalmente, poner texto a esta página ha sido más fácil de lo que yo pensaba". El dibujante de autobiografía no se enfrenta al problema de no saber qué contar, sino en todo caso al de decidir qué callar, y siempre al de cómo contarlo. M resulta más interesante y conmovedor cuando interviene como testigo y narrador en Interferencias (Subterfuge, 2000), porque esas breves apariciones como personaje secundario lo integran en un entramado de vidas narradas que le dan consistencia y lo articulan con su universo. Y es que, como dejó dicho cierto novelista para su género, también los personajes de cómic, autobiográficos o no, necesitan para ser creíbles y para que los tengamos en cuenta sostenerse en pie y hacer sombra. Y no basta para ello dibujársela.

Por lo que vamos viendo, pues, una de las maneras de contarse a sí mismo y de hacerse personaje vivo y creíble es narrar lo que uno ha conocido o vivido, lo que ha conmovido la propia conciencia, aunque no siempre tenga al narrador por protagonista. David B. y Spiegelman dibujan historias de familia que también son fragmentos o ingredientes de la propia historia, pese a que no les corresponda en ellas el papel central, sino el de partícipe entre otros. Lo mismo se puede decir de Paracuellos (Ediciones de la Torre, 1979; reeditado por Glénat, 2000) y las demás historias autobiográficas de Carlos Giménez. En ellas, Carlines o Pablito, nombres que ha dado sucesivamente al personaje que lo representa, es el protagonista de unas pocas historias y el testigo, a veces incluso invisible, de muchas otras. Al comentar la obra en La España del tebeo, Antonio Altarriba ha hablado de un protagonismo colectivo y ha podido considerarla "un alegato, más que una confesión". Algo similar sucede en Persépolis de Marjane Satrapi (Norma, 2002), que narra la infancia de la autora en el Irán de la revolución jomeinista. Historia de una familia e historia de un país, nos presenta también la biografía personal de aquella niña, sus aventuras y sus fantasmas, como parte de un mosaico más general, representado en una estructura capitular muy marcada. En obras como las de Giménez o Satrapi, lo autobiográfico queda disuelto e integrado en un propósito de denuncia o de testimonio de una época o de una sociedad. Pero precisamente por ello, por situarse en un segundo plano con respecto a acontecimientos que lo superan, el personaje en que el autor se representa es más creíble y conmovedor. Se trata en ambos casos de niños arrollados por los acontecimientos o engullidos por situaciones históricas que no controlan y ni siquiera pueden afrontar: se limitan a padecerlas como víctimas. Y al lector sensato le resulta más fácil, en nuestro mundo de hoy, sentirse identificado con la víctima de la historia que con su guía, comprender al hombre vulgar y conmoverse con sus circunstancias que admirar al modelo de virtudes, al líder político o al jefe religioso: sabemos demasiado de sus flaquezas como para tragarnos cualquier hagiografía.

Las historias de David B., de Giménez o de Satrapi nos muestran que la autobiografía que aspira a la verosimilitud no puede estar dibujada con el espíritu de quien se erige un monumento, y ello no sólo por convención narrativa. Es que vivimos nuestra existencia como un conjunto de experiencias disjuntas que nos bombardean, que no podemos encauzar y que, en ocasiones, a duras penas soportamos. La autobiografía creíble será también fragmentaria porque la vida de los seres corrientes, débiles y desconcertados, está inmersa en un torrente de aconteceres familiares, políticos o sociales en el que, como mucho, aciertan a sobrevivir para contarlo.

Pero el hecho de que nos resulte más verosímil el personaje pequeño que el gran hombre, también produce otros resultados significativos. A veces interesa presentarse como alguien más bien insignificante y ridículo para resultar creíble. Lo demuestran dos obras de Joe Sacco, Palestina y Gorazde (Planeta DeAgostini, 2002 y 2001), en las que el autor ha empleado recursos propios de la tradición autobiográfica establecida por Crumb, para instilar verosimilitud en sus reportajes acerca de conflictos sangrantes de nuestra historia contemporánea. En Palestina, Sacco se caricaturiza como un personaje quejoso, friolero y miedica, un periodista nada

ejemplar y mucho menos heroico, que prefiere leer en la cama un ensayo de Edward Said a patear el barrizal de los campos de refugiados. Él va allá a lo que va, a obtener material para su relato. Sabe que "un cómic precisa de unos cuantos tiros" (p. 118), pero en cuanto empiezan los disturbios diarios de la Intifada, procura escabullirse. Ese carácter de antihéroe establece su credibilidad: si confiesa sin tapujos sus propias limitaciones, será también fiable cuando cuenta lo que ve. Se trata de una decisión narrativa tanto o más que de un autorretrato sincero, como demuestra el hecho de que el primer capítulo hace acopio de los prejuicios desfavorables a los palestinos más corrientes entre sus lectores norteamericanos, que sin duda él de hecho no comparte: recuerda al inválido judío asesinado en el Achille Lauro y entabla amistad con jóvenes israelíes muy similares a quienes lo leen, antes de contar cómo unos rapaces palestinos prácticamente lo atracan. Ese resumen de antipatías de inicio es precisamente lo que da luego a su relato su apariencia en verdad contundente. El autorretrato desfavorable que ha empleado con tanta fortuna Crumb ha acabado por convertirse, pues, en toda una convención verosimilizante del relato gráfico. Ya no nos creemos el testimonio personal porque tengamos noticia por otros medios de los conflictos de que habla y podamos sumarlo a lo que ya sabemos, sino que atendemos a su visión del conflicto porque el testigo nos resulta creíble.

A mi manera

Pero volvamos a aquella exigencia interna que el contenido plantea al dibujante autobiógrafo, la de contar algo, al menos lo imprescindible para dar vida al personaje que lo representa, pero no pretender contarlo todo, pues tal necesidad coincide con las posibilidades de edición a las que lo aboca el asunto que ha elegido. El cómic es un medio propicio a la autobiografía, comencé diciendo, por aquello de que el autor que se anima se lo guisa y se lo come él solito; pero es que a veces se lo "come" literalmente. Lo autobiográfico no entra a menudo en las listas de los cómics más vendidos y, en lógica consecuencia, tampoco en las previsiones de negocio de las editoriales importantes. Obras tan decididamente personales suelen salir a la venta pública en las diversas modalidades de la autoedición o, en el mejor de los casos, las publica alguna editorial modesta, con espíritu contracultural y ambiciones de calidad, a la que ha engatusado una densidad de contenido o una realización afortunada.

El cómic autobiográfico, sólo por serlo, tiene poco que ver con el cómic comercial. Y eso afecta a sus hechuras, por descontado. En éstas sigue las pautas habituales en los cómics alternativos o independientes desde los tiempos del "underground". De hecho, las convierte en una especie de seña de identidad, de convención genérica por sí misma: las autobiografías dibujadas no son cómics comerciales sino creaciones animadas por el anhelo de expresión personal y, a menudo, por cierto ánimo contestatario arraigado en lógicas contraculturales, y por eso, haciendo de la necesidad virtud, adoptan estrategias expresivas que las diferencian claramente de los de consumo masivo. Su formato no se ajusta siempre a las medidas convencionales, ni en tamaño ni en número de páginas. Cuando están constituidas por varias salidas, tampoco suelen tener periodicidad fija y forman series informales que las acumulan como fragmentos. Por supuesto, rara vez emplean el color: éste exige técnicas de creación y reproducción del material mucho más exigentes y caras, por lo que queda reservado para productos de más amplio consumo. Pero, eso sí, su dibujo en blanco y negro, precisamente porque pretende dar cuenta de asuntos estrictamente personales y porque se presenta como antítesis del cómic comercial, se define por su originalidad o su personalidad peculiar, es decir, por un estilo muy marcado.

En este terreno no existen reglas más allá de la obvia: cada cómic autobiográfico representa a su autor en su contenido y también en la forma gráfica con que lo traduce. Se puede observar, eso sí, que el realismo no es en absoluto una preocupación dominante entre los dibujantes de autobiografías. Más bien demuestran una tendencia generalizada al uso de grafismos y rotulaciones que prefieren la expresividad a la representación exacta de la apariencia. Se permiten caricaturas, distorsiones y feísmos con notable libertad, porque les importa mucho menos la verosimilitud fotográfica que hacer creíble el universo personal que representan, y éste incluye a menudo imaginaciones, fantasías y otros desvaríos. El espejo en que los dibujantes se miran es un espejo cóncavo, que deforma la apariencia externa aunque, quizá, permite mostrar mejor lo que se esconde detrás de ésta.

Spiegelman en Maus y Lewis Trondheim en Mis circunstancias (Astiberri, 2002) han demostrado que incluso los animales pueden resolver adecuadamente la caracterización externa de unos personajes de cómic que aspiran, nada menos, que a ser retratos creíbles del autor y de quienes lo rodean. Los dibujantes que se imponen la tarea de dar forma a una autobiografía con los recursos del cómic, echan mano lógicamente de las muy diversas opciones expresivas que les ofrecen la tradición del medio y las de los diversos géneros temáticos que en él se han desarrollado. Y en el lenguaje gráfico que despliegan éstos, disponen de muy amplias y multiformes posibilidades para la expresión conmovida, burlesca o paródica de casi cualquier gesto o emoción humana. Spiegelman y Trondheim, con su opción, han humanizado paradójicamente a sus personajes, dándoles la pequeñez cercana de los funny animals tradicionales, y han ejecutado una crítica a la liviandad habitual del género empleando sus recursos gráficos característicos para dar forma a contenidos humanos lastrados a veces de hondura trágica.

Aquella regla se resuelve, en definitiva, en el hecho cierto de que suelen ser autores de autobiografías de cierto interés aquellos que tienen una personalidad definida como dibujantes, que son capaces, por tanto, de expresar gráficamente su individualidad. Esta obviedad traduce en definitiva el quid del género. Puesto que, si existen, pocas son las experiencias personales que ofrecen material en crudo tan interesante por sí mismo que soporte cualquier tratamiento narrativo, lo que decide el interés de un relato autobiográfico es la capacidad del autor para apasionar, conmover o divertir al lector con las historias que le ha tocado vivir. Historias tan conmovedoras y terribles como las que narra Carlos Giménez en los sucesivos tomos de Paracuellos, en manos de un dibujante menos dotado o de un narrador menos hábil hubieran caído en el sentimentalismo o el melodrama facilón. Y no digamos de la memoria del holocausto que nos repite Spiegelman en Maus, o de la de preguerra que nos cuenta Will Eisner en Viaje al corazón de la tormenta (Norma, 1999), que podían haberse convertido, de no mediar la personalidad definidora de sus autores, en repetición anodina de tantos otros relatos de esas experiencias tremendas. La Historia de la Literatura da testimonio abundante de que el material más personal es proclive a las chapuzas en las que la "sinceridad" emocional prevalece sobre la habilidad narrativa del artista; en las que la confesión resulta, en suma, un bodrio.

Robert Crumb señala de nuevo la pauta y apunta una reflexión aguda al respecto, en "La historia de mi vida" (La Cúpula, 2.ª edición, 1998). Naturalmente, esta historia, a la que califica de "estricta alegoría", no cuenta su vida en absoluto, sino que da una nueva vuelta de tuerca a sus obsesiones sexuales presentándolas y presentándose en un escenario ridiculizante: Crumb es en ella un bebé (aunque gafoso, bigotudo, de piernas bien velludas y que además lee La náusea de Sartre), tocado de la gorra correspondiente y al que pasea en cochecito una niñera con trazas, habla y vestimenta tópicas de campesina germánica. Naturalmente también, la desea y sólo la consigue cuando ella descubre que es un dibujante admirado al que los viandantes acosan en busca de autógrafos y dibujillos. Llegado el momento culminante, una perorata cubre de texto, que se va desvaneciendo en una letra más y más pequeña, una viñeta que sustituye a las escenas de sexo. Dice, entre otras cosas:

"Después de todo, como dijo alguien una vez, nada es más excitante que las propias fantasías sexuales, ni más aburrido que las de otro... Y luego está el rollo del arte y la autoexpresión... Esto que estáis viendo no es sólo un cómic, sino una obra de arte... o sea, un uso muy personal de un medio tradicionalmente comercial... Lo que lo hace arte y no mero entretenimiento es que no sé muy bien lo que estoy haciendo... es

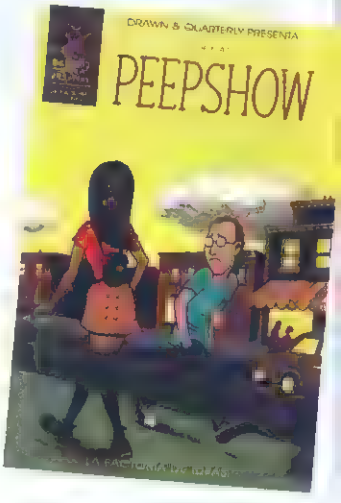
algo que surge dentro de mí al margen de la conciencia... suele ser grosero, brutal y ofensivo, pero necesita salir a su aire, así que ¿estamos ante la verdad o simplemente son las obsesiones de un neurótico compulsivo? Sigo creyendo que el arte debería comunicar y, que Dios me perdone, entretener al mismo tiempo..." (p. 33).

Lo que sigue ya es ilegible, pero con eso basta de nuevo para delimitar con agudeza los términos de la cuestión. Crumb se ríe de sí mismo, de la reiteración inacabable de las mismas obsesiones personales en sus historias y hasta de los conceptos que podrían dignificar su tarea (arte, autoexpresión), con esa alegoría del bebé absurdo y con esa digresión teórica inserta a modo de tijeretazo censor. Pero es precisamente la burla, en el grafismo y en el texto, lo que lo distingue y lo que define su estilo, y éste presta interés al contenido. Si es verdad que nada es más aburrido que las fantasías sexuales del vecino (lo mismo vale para sus confidencias) y que el lector se sabe de memoria las de Crumb, es la variación burlesca sobre lo ya conocido lo que nos aproxima al personaje, del mismo modo que la repetición sin fin de situaciones y tics personales es lo que divertía en Dickens o lo que aún divierte en las comedias televisivas.

Pasar por tonto

En lo que al contenido se refiere, de nuevo Crumb ha creado escuela, pues la autocaricatura es uno de los procedimientos expresivos favoritos de los dibujantes de autobiografías. Y de nuevo ha aportado al respecto una reflexión esclarecedora: "Hacerte pasar por tonto así es una medida defensiva para tratar de distanciarte de ti mismo, de lo que te está perturbando. También es una especie de experiencia de humildad, tratar de no tomarte demasiado en serio". El humor resuelve a menudo, en efecto, una múltiple dificultad, de contenido y técnica, del cómic autobiográfico.

Por un lado, si es difícil confesar debilidades personales con cierta franqueza, reírse de ellas es un procedimiento viable y por el que resultan luego más plausibles. El personaje menor nos resulta más cercano en su pequeñez de antihéroe y el personaje ridículo nos resulta más verosímil porque todo el mundo se ha sentido ridículo más de una vez (y si no, conviene experimentarlo cuanto antes). Y, si es cierto que la comedia es la tragedia del hombre ridículo, más vale hacer comedia de los propios traumas y reírse de ellos que exponerlos a que sirvan para risas y comedias escritas por otros. En suma, provocar que se rían con uno antes de que se rían de uno. Así, en la estela de Crumb, han dibujado historias autobiográficas en las que confiesan con franco humor o con ironía más sutil sus debilidades sexuales Joe Matt en Peepshow (La Factoría de Ideas, 2000) y Chester Brown en El playboy (La Cúpula, 1995), y ha contado con triste sarcasmo la desdicha permanente de sus relaciones amorosas Julie Doucet en Diario de Nueva York (Inrevés, 2001), todos del grupo de Drawn & Quarterly. Brown reconoce que el ejemplo de Matt, con narraciones que parecían "simples, directas y honradas", y luego el de Julie Doucet les sirvió a él y a su amigo Seth para emprender obras de tipo autobiográfico, de modo que es probable que la influencia de Crumb sea en alguno de ellos indirecta. Pero en todo caso, ambos publicaron en su revista, y los de Drawn & Quarterly, como él, han empleado la confidencia erótica y el humor para desbaratar tabúes y convenciones en la tradición de la contracultura y, con ello, para ganarse la confianza de sus lectores en la sinceridad de sus historias.



Algo similar cabe decir de los relatos gráficos de Boldú, Bohemio pero abstemio (La Cúpula, 1995) y Memorias de un hombre de segunda mano (Glénat, 1998). Los dos abundan en las peripecias eróticas y los enredos amorosos del protagonista con un desenfado gráfico y verbal que exhibe impudor y una completa falta de complejos vital y artística. El credo descarado del dibujante queda expreso en la página que sirve de epílogo al segundo título. "¡Creo que todo eso lo voy a contar un día en un cómic! Si todo lo que me pasa fuese serio lo contaría en un libro, pero como que no, lo contaré en un cómic".

Por otro lado, el cómic padece una dificultad técnica que el relato en prosa desconoce, derivada de su propio lenguaje gráfico. La ha apuntado Robert C. Harvey, uno de los más instructivos teóricos norteamericanos del medio: "El relato en primera persona funciona en prosa (dadas ciertas circunstancias), pero en el cómic sólo puede mermar la efectividad del medio. El arte visual-verbal retrata los acontecimientos a medida que suceden y, cuando el protagonista en ellos cotorrea en los cartuchos comentando la acción o sus sentimientos, la

impresión de inmediatez queda emborronada por el carácter esencialmente reflexivo de la narración en primera persona". Hay ejemplos de sobra, en efecto, de que el texto puede estorbar al relato visual hasta el punto de desvirtuarlo, sobre todo en el relato en primera persona. Sin embargo, no existen reglas absolutas al respecto; mejor dicho: existen como siempre en arte, para que el creador pueda romperlas y hacer un uso inventivo de posibilidades expresivas más o menos codificadas ya.

Muchas de las historias de Crumb están adobadas de numerosos textos de acompañamiento. También las de Boldú, que amontona globos de diálogo y cartuchos explicativos hasta ahogar el dibujo en ocasiones, con la desenvoltura gráfica que conviene a su modo de contar historias. Ambos resuelven el enredo haciendo uso sistemático de la ironía y la burla. Las intervenciones del narrador no se contentan habitualmente con desarrollar el relato (y cuando así sucede, el dibujo no se limita a representar gráficamente lo descrito verbalmente, e incurre a menudo en las metáforas visuales, las metamorfosis y demás excesos gráficos), sino que añaden comentarios humorísticos a lo narrado o a lo dicho por los personajes. Es frecuente en ambos autores, por ejemplo, el texto comentativo inserto en el dibujo con el aditamento de una flecha que apunta al objeto, personaje o expresión verbal que ridiculiza. Se trata de una técnica de inciso comentativo al estilo de los relatos orales, que da espontaneidad a la historia y la sitúa frente al lector como una ocurrencia espontánea y sincera, en la que el narrador (esto es, el autor) no se inhibe de exponer sus juicios retrospectivos, habitualmente burlones.

Dibujar y dibujar, he ahí la cuestión

Otra característica compartida por muchos de los cómics autobiográficos deriva del hecho mismo de que representen en sus dibujos las experiencias de los dibujantes, sus autores: son, por ello, obras que incurren a menudo en lo autorreferencial, cómics que hablan de dibujantes de cómics, que a su vez hablan en ellos de cómics. Es algo tan generalizado que se convierte en tópico genérico, en convención. El chavalín de Carlos Giménez lee a menudo tebeos en el Hogar de Paracuellos, los dibuja para sus amiguetes y luego lo veremos convertirse en dibujante en Los profesionales. El Willie de Eisner imagina las alternativas narrativas y dibuja sus historias como una pausa en su camino al corazón de la tormenta (planchas 198-199). Vemos a Julie Doucet atareada en su mesa de dibujo mientras discute con su pareja y a Boldú en la suya mientras procura imaginar cómo ligarse a la de él. En las historias de Matt, lo vemos discutir a menudo con sus amigos Seth y Chester Brown, lo mismo que en Mis circunstancias Lewis Trondheim dibuja, se cruza en la calle con Moebius o se reúne con sus colegas de L'Association (planchas 64 y 67 y siguientes).

No se trata de un simple detalle circunstancial o de una pincelada caracterizadora sin otra trascendencia en el relato. Joe Sacco y Art Spiegelman cuentan en sus historias cómo consiguieron reunir el material con que las edificaron, y esa memoria de su oficio los presenta como testigos impasibles o distantes del sufrimiento ajeno, acentuando los rasgos negativos de su caracterización como antihéroes y, con ello, la verosimilitud de su testimonio: Sacco es el periodista que observa las desgracias de palestinos o bosnios sin comprometerse demasiado; Spiegelman, el hijo aburrido del carácter insoportable de su padre, que sólo piensa en cómo podrá convertir en historieta las historias espeluznantes de éste. Joe Matt dibuja en Peepshow la historia de sus relaciones de pareja, y también se dibuja dibujándola, de modo que sus compañeras pueden leer sus páginas sobre el tablero o cuando ya se ha publicado alguna parte, y reaccionar a lo que en ellas han encontrado. Sus personajes actúan, pues, en respuesta a lo que ya ha contado la historia en que figuran, en un círculo cerrado de relato que habla de sí mismo y con ello suscita nuevos acontecimientos que lo alimentan. Así, por ejemplo, en la sexta plancha de la segunda parte, su novia lee las páginas escondidas y luego Matt comenta con Serth su reacción: "-Tío, sabía que las terminaría viendo, pero no pensé que se enfadara tanto. -¿Y qué esperabas, si dibujas que estás loco por una de sus amigas? ¿En qué coño estabas pensando?". También los personajes de Chester Brown han leído la primera entrega de El Playboy y reaccionan a lo que contaba en el epílogo de la historia; el protagonista miente

a un amigo, aunque al mismo tiempo piensa: "Sé que leerá la verdad en estas viñetas". La autorreferencialidad no sólo es productiva desde el punto de vista de las incidencias de la historia, sino que le añade a ésta verosimilitud: produce esos efectos en los personajes porque éstos son tan reales como el lector que tiene en sus manos el cómic. Pueden leerlo y estar disconformes o irritados por el modo como los ha presentado o porque les da cuenta de cosas que desconocían.

El colmo de esta autorreferencialidad lo representa sin duda el Diario de un álbum de Dupuy y Berberian (Planeta DeAgostini, 2001). Pensado en un inicio como cuaderno de bitácora del proceso de creación del tercer álbum de su personaje Monsieur Jean, Les femmes et les enfants d'abord, la obra se convierte en definitiva en el diario de cómo va siendo creado el propio Diario de un álbum. Los personajes (es decir, los autores) muestran en qué consiste ser dibujante de historietas cuando se va en taxi, cuando a uno lo invitan a una velada cultural o cuando se ha de discutir el peinado del personaje en la próxima plancha, pero también se describen en las actividades y manías cotidianas (el coleccionismo compulsivo de Berberian, la rumia constante de Dupuy) o afrontan acontecimientos extraordinarios, como la muerte de un familiar. Pero sobre todo debaten acerca de lo que llevan dibujado del mismo Diario que leemos y acerca de las aportaciones de cada cual y de sus propensiones, lo comentan con los colegas de L'Association, planean posibilidades de edición de la obra en su editorial o en la de Humanoides, reflexionan acerca de lo realizado y acerca del sentido de la obra; en definitiva, viven en el Diario lo que viven al dibujarlo. La obra encuentra su sentido en sí misma, en el proceso que supone llevarla a cabo. A la postre, Monsieur Jean, el personaje de ficción, y su tercer álbum no son el motivo ni el asunto fundamental de la obra, sino en todo caso su excusa. Dupuy y Berberian se dibujan en ella, y se dibujan dibujantes, con todo lo que ello implica en sus existencias.

Esta autorreferencialidad llega a ser una convención narrativa más de la autobiografía en cómic, con la que los autores pueden jugar a su antojo. La prueba más evidente de que el género autobiográfico es una realidad asentada en el medio, es que ya han aparecido obras que "hacen como si", que se apropian de sus procedimientos para producir efectos significativos. Ya Gérard Lauzier empleaba el supuesto de la autobiografía, aunque con ambigüedad, en su último álbum dibujado. El título original, Portrait de l'artiste, traducido inexactamente como Diario del artista (Grijalbo/Dargaud, 1993), es el que se utiliza convencionalmente para los autorretratos en el mundo de la pintura, por lo que invita a leer la obra como autobiografía. El mundo que representa es el de los intelectuales de provincias con ambiciones artísticas, que seguramente es el que Lauzier conoció y vivió. Pero su protagonista, aunque dibujante y escritor como él, se llama Michel, y ese tal Lauzier aparece mencionado con poco aprecio en algún momento de la historia (plancha 41), de modo que el autor juega intencionadamente a embrollar los indicios acerca de si la obra debe leerse como fiel reflejo de la realidad o ficción más o menos lejanamente basada en ella. Ya encontramos el procedimiento de atribuirse un nombre distinto en las historias de Carlos Giménez, pero en ellas no se trata de lograr un resultado ambiguo, sino de despersonalizar lo que quería ser denuncia de una situación que vivió toda una generación de niños españoles.

Juega también con el formato autobiográfico en la ficticia La vida está bien, si no te rindes de Seth (La Factoría de Ideas, 1999-2000). Como en las historias de sus amigos Joe Matt y Chester Brown, en la suya Seth es dibujante y charla con frecuencia con su amigo Chet (Chester Brown), al que expone gustos y opiniones acerca del medio. Es además, como Berberian, coleccionista apasionado de publicaciones viejas, en las que rastrea dibujos de autores más o menos conocidos. Precisamente es la búsqueda de datos acerca de uno de ellos, un tal Kalo, lo que motiva la trama, que se mueve por un escenario de cotidianidades al ritmo pausado, reflexivo, que conviene al grafismo escueto de Seth. El protagonista charla, se reúne en familia, deambula y viaja siempre con el disfraz de un autorretrato, pero todo es una ficción concebida por el dibujante con el formato ya habitual en él y en su grupo de la autobiografía. Seth ha optado, pues, por adoptar la imagen deformada que le devuelve el espejo cóncavo del cómic autobiográfico para contar una historia, sin más. Ello augura a las convenciones del género una vida fructífera de caminos expresivos diversos, en la descripción de la realidad y en la de la fantasía.

Previews

DARK HORSE COMICS

MAC RABOY'S FLASH GORDON VOL. 1 TPB

Fiel continuador del estilo de Raymond, Mac Raboy nunca alcanzó el prestigio de su maestro ni la popularidad de su sucesor, Dan Barry. Éste es un buen momento para redescubrirlo y hacerle justicia.

256 páginas por 20 dólares.

ISOLATION AND ILLUSION: COLLECTED SHORT STORIES OF P. CRAIG RUSSELL TP

Pues eso, historias cortas de Craig Russell, una auténtica delicia gráfica que hasta ahora permanecía dispersa e inencontrable.

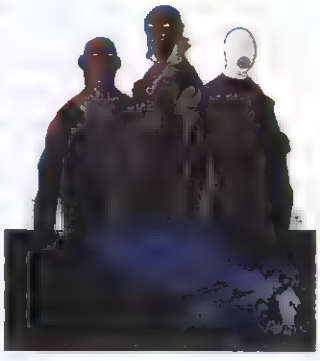
120 páginas por 15 dólares.

MIKE MIGNOLA'S B.P.R.D. COLLECTION

Mike Mignola, Chris Golden, Tom Sniegoski y Ryan Sook son los autores de esta miniserie

que pretende explotar un poco más el notable éxito comercial de Hellboy.

120 páginas por 18 dólares.



REID FLEMING/FLAMING CARROT CROSSOVER

Un par de curiosas creaciones del panorama independiente americano cruzan sus caminos en este extraño "crossover".

32 páginas por 4 dólares.

STAR WARS: A LONG TIME AGO... VOL. 4: SCREAMS IN THE VOID TP

Claremont, Infantino, Simonson y Palmer son algunos de los autores de este tomo que recopila la serie de Star Wars de Marvel con colores "remasterizados".

376 páginas por 30 dólares.

USAGI YOJIMBO: THE SHROUDED MOON

Sigue la recopilación de las aventuras de nuestro conejo favorito, esta vez con un prólogo de Scott Shaw.

184 páginas por 16 dólares.

DC

BATGIRL: YEAR ONE

Guionizada por Chuck Dixon y Scott Beatty, y dibujada por Marcos Martín (con tintas de Álvaro López), esta miniserie de nueve números centrada en la figura de

Barbara Gordon, viene a ser una secuela de la exitosa Robin: Año Uno, en la que ya colaboró junto a Pulido Marcos Martín, un excelente dibujante que dará mucho que hablar.

32 páginas por 3 dólares.

BATMAN/ALIENS II

Miniserie prestigio de tres números, en la que se trata de exprimir la casi agotada franquicia alienígena a costa de sobresaturar un poco más el mercado con un nuevo bat-producto. Lo perpetran Ian Edington y Staz Johnson.

48 páginas por 6 dólares.

GOTHAM CENTRAL

Llega la esperada serie coescrita por Brubaker y Rucka, y dibujada por el excelente Michael Lark, en la que se narran las aventuras de los policías de Gotham. Género negro que tratará de zafarse de los estándares superheroicos.

32 páginas por 2,5 dólares.

AQUAMAN

Vuelve con fuerzas renovadas uno de los clásicos del Universo DC, y lo hace de la mano de un equipo creativo verdaderamente interesante: Rick Veitch e Ives Guichet.

32 páginas por 2,5 dólares.

SUPER FRIENDS: TRUTH, JUSTICE AND PEACE

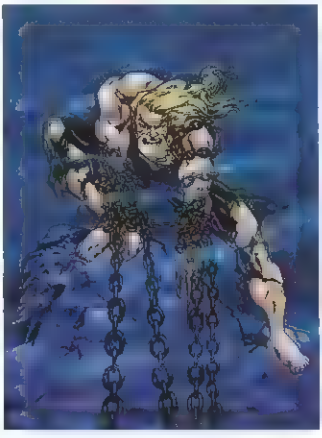
A medio camino entre la nostalgia pura y dura, y el rescate de clásicos olvidados, DC anuncia otro tomo de Super Friends, con una selección de algunas de las mejores historias de la colección.

144 páginas por 15 dólares.

THE AUTHORITY: SCORCHED EARTH

Robbie Morrison y Frazer Irving se enfrentan a la dura tarea de estar a la altura de sus ilustres predecesores, en un número unitario que trata de seguir rentabilizando una de las franquicias peor administradas de la compañía.

48 páginas por 5 dólares.



ROBOTECH

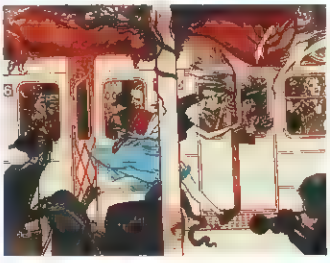
Llega el enésimo "revival" de los 80 de la mano de Tommy Yune y Jay Faerber. Más robots japoneses para los nostálgicos ochenteros.

32 páginas por 2,5 dólares.

GREYSHIRT: INDIGO SUNSET

La miniserie escrita y dibujada por Rick Veitch (con una manita de gente como Cho, Lloyd, Barta o Williamson) es recopilada al fin en tomo. Una buena ocasión para hacerse con una historia que fue ignorada por casi todos en su momento.

224 páginas por 20 dólares.



FABLES: LEGENDS IN EXILE

Bill Willingham, acompañado por Lan Medina, ha sabido crear una historia fantástica que no pivota en las sobadas creaciones de Gaiman. Para más información, leed la reseña incluida en este mismo número.

128 páginas por 15 dólares.

HELLBLAZER SPECIAL: LADY CONSTANTINE

Andy Diggle y Goran Sudzyka profundizan en la personalidad de este personaje creado por Gaiman para Sandman, en una miniserie de cuatro números.

32 páginas por 3 dólares.

SWAMP THING: DARK GENESIS

Len Wein y Bernie Wrightson crearon a La Cosa del Pantano hace ya tres décadas, pero como buen clásico, sus páginas mantienen hoy en día toda la frescura a los ojos del lector actual. Si aún no has tenido ocasión de leerla, esta nueva edición viene a llenar una importante laguna en tu biblioteca.

240 páginas por 20 dólares.

WAR STORY: J FOR JENNY

Siguen las interesantes historias bélicas de Ennis, esta vez con el siempre atractivo Lloyd a los dibujos.

64 páginas por 5 dólares.

MARVEL

THE ULTIMATE WAR

Mark Millar y Chris Bachalo son los autores del primer "crossover" oficial del universo Ultimate. The Ultimates contra The Ultimate X- Men.

32 páginas por 2,25 dólares.

IMAGE

BASTARD SAMURAI: SAMURAI NOIR

La miniserie de tres números escrita por Oeming y dibujada por Kelsey Shannon, es recopilada en un tomo.

112 páginas por 13 dólares.

G. I. JOE: RECKONINGS

La serie escrita por Josh Blaylock y dibujada por Steve Kurth y otros, recibe su segundo tomo recopilatorio, una muestra más del arrollador éxito del "revival".

96 páginas por 13 dólares.

HAWAIIAN DICK: BYRD OF PARADISE

B. Clay Moore y Steve Griffin nos presentan una miniserie de género negro ambientada en la siempre exótica isla de Hawai. No, no parece un "revival" de Hawai 5-0... aunque todo podría ser.

32 páginas por 3 dólares.

KABUKI: SCARAB

El sexto tomo de Kabuki, escrito por Mack y dibujado por Rick Mays, es editado en tomo con nuevos extras ("pin-ups", bocetos, etc...).

240 páginas por 20 dólares.

RADISKULL AND DEVIL DOLL: RADISKULL HATE CHRISTMAS

Josh Blaylock, Mike Norton y

Haz caso a tus amigos
normasabadell.com
Norma Comics Sabadell
Sant Antoni, 9
08201 Sabadell
Tel. y fax: 93 745 12 52
info@normasabadell.com

Mike Seeley llevan al cómic la serie animada para Internet en este especial navideño.

32 páginas por 2,5 dólares.

REX MUNDI

Tras el aparente éxito de su número de presentación, llega la serie regular (bimestral) del personaje creado por Arvid Nelson y Eric J.

32 páginas por 3 dólares.

SAVAGE DRAGON: TERMINATED HC

Larsen sigue recopilando en tapa dura la serie regular de Savage Dragon, un tebeo que sigue saliendo mes a mes contra viento y marea.

176 páginas por 29 dólares.

TOTAL SELL OUT

Bendis recopila en este tomo algunos de sus menos conocidos trabajos, historias cortas de diversa procedencia.

184 páginas por 15 dólares.

TOM JUDGE: END OF DAYS

Paul Jenkins y Clayton Crain son los autores de esta nueva serie que mezcla elementos religiosos y sobrenaturales. Edita Top Cow (no podía ser de otra manera).

40 páginas por 4 dólares.

INDEPENDIENTES

ALIAS AGENT BRISTOW (Arcade Comics)

JJ Abrahams, creador de la exitosa serie de televisión homónima, escribe este número cero de la serie regular, dibujado por Andy Park y Rob Liefeld.

32 páginas por 3 dólares.

R. A. SALVATORE DEMON WARS TRIAL BY FIRE (Crossgen Comics)

Miniserie de seis números de corte fantástico escrita por Scott Ciencin y dibujada por Ron Wagner. Basada en las novelas de R. A. Salvatore todo un best seller

de la fantasía medieval

32 páginas por 3 dólares.

TRANSFORMERS PROFILE BOOK (Dreamwave)

Primero de cuatro libros previstos en los que la gente de Dreamweave nos ofrecerá ilustraciones de los personajes de Generación 1.

96 páginas por 13 dólares.

COMICS JOURNAL WINTER SPECIAL 2003 (Fantagraphics)

Centrado en la figura de William Stout en su parte teórica y en el patriotismo en la historietística, sigue adelante la ecléctica antología semianual de Fantagraphics.

156 páginas por 23 dólares.

KRYPTON
Tel/Fax: 963 956 585
Todo en cómic
NACIONALES
IMPORTACIÓN
MANGAS
SUPERHEROES
EUROPEO, ETC
Merchandising
POSTERS
LIBROS DE ILUSTRACIÓN
CD's-ANIMES
OBJETOS DE DECORACIÓN
CAMISETAS, ETC
MATIAS PERELLO, 25 B - 46005 VALENCIA

Plaza Nueva Cómics
compra-venta
LIBROS
Circulo de lectores, Grijalbo, Plaza y Janes, Ediciones B, Aguilar...
COMICS
Mangas y Tebeos, Forum, Norma, Zinco, Glenat, Toutain, Vertice, Tebeo antiguo, Libros de ilustración, Trading Cards...
Delante de Calzados Otazua en la Plaza Nueva de Bilbao Todos los Domingos del año
Móvil: 656 740 042
markoni@teleline.es

NOTES FROM A DEFEATIST (Fantagraphics)

Recopilación de material diverso y disperso de Joe Sacco, el creador de Gorazde y Palestina. Historias cortas centradas muchas veces en diversos conflictos bélicos.

216 páginas por 20 dólares.

RAIJIN COMICS (Gutsoon! Entretaintment)

Tras el lanzamiento de Shonen Jump, ahora llega una antología semanal que ofrecerá, entre otras, las aventuras de City Hunter.

214 páginas por 5 dólares.

BEOWULF: THE MONSTER MAKER (Lone star press)

Ahora que Bill willingham vuelve a la primera línea con Fables, puede ser un buen momento para recuperar alguno de sus trabajos más olvidados.

108 páginas por 9 dólares.

POPBOT COLLECTION

Ashley Wood recopila los tres primeros prestigios de su original creación en un álbum de lujo, con varias páginas redibujadas y material adicional.

160 páginas por 35 dólares.

PISTOLWHIP: THE YELLOW MENACE TP (Oni Press)

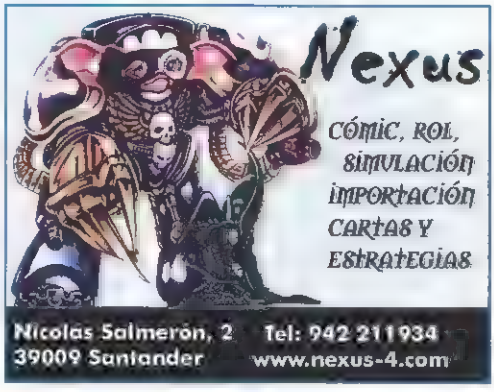
Jason Hall y Matt Kindt nos ofrecen una nueva historia, secuela de su prestigiosa creación.

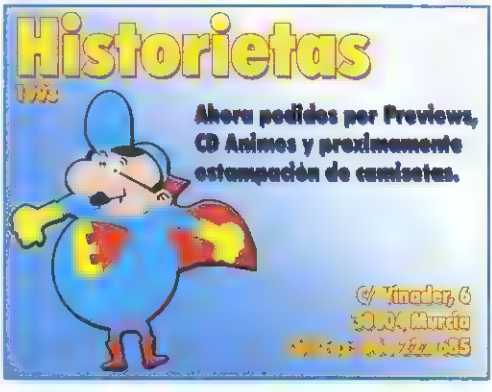
144 páginas por 15 dólares.

NEIL GAIMAN: ADVENTURES IN THE DREAM TRADE

En la sección de libros podemos encontrar esta obra de Neil Gaiman que recopila el diario que publicó en internet entre febrero y septiembre de 2001. Además incluye algunos poemas, letras de canciones y material diverso.

286 páginas por 16 dólares.





Planeta,
Dude,
Ediciones b,
Norma,
Glenat,
editoriales
independientes...

www.planetacomic.com
Tu tienda de cómics en internet

Somos especialistas en venta por correo. Más de 10 años de experiencia nos avalan.
Somos los líderes de ventas en la red.
Tenemos la tienda web de cómics más visitada del país

Tambien disponemos de tienda en:
C/ Castillejos, nº 272, 08025 Barcelona
(Metro Sagrada Familia).
Atendemos pedidos por correo ordinario

...y además
Merchandising
Videos
DVD

Todos los comics a tu alcance

cosmic@bcnred.com
Consultas
Tfno: 93 436 3037

Reseñas

FÉNIX: PRINCIPIO Y FINAL

Osamu Tezuka se dio a conocer en nuestro país gracias a Adolf. Si bien sus anteriores Black Jack o su Astroboy, aunque no visto, eran inmediatamente asociados a su nombre, la verdad es que la revisión del mito de Adolf Hitler y su contexto histórico es la que ha marcado, sorprendido y entusiasmado al aficionado peninsular. Con más de 150.000 páginas a sus espaldas, más de 3000 sólo para Fénix, y siendo el gurú de Scott McCloud y todo un icono en Japón, no ha recibido por nada el apodo de "Dios del comic".

Enfrentarse a la lectura de Fénix resulta una tarea contradictoria. A estas alturas, cuando echar la vista atrás y recordar las palabras "desembarco manga" da vértigo, cuando hemos disfrutado de buenos tebeos como Nausicaa o Doctor Slump en el sentido oriental de lectura (y disfrutar es tan sólo un decir); a estas alturas... leer Fénix resulta raro. La sensación, sobre todo la inicial, no es precisamente cómoda. El estilo japonés chirría más que nunca, sus licencias se antojan más personales, más lejanas, más Tezuka. Y a pesar de todo...

...A pesar de todo Fénix es cómic en estado puro. Visualmente la serie experimenta en todo momento. Cada plancha es un hallazgo, cada secuencia una fórmula nueva, el medio evoluciona a golpe de página, demostrando por qué llegó tan lejos en el mundo de la animación. El banco de pruebas de los registros gráficos de un Tezuka que empezaba a jugar con el medio. En cambio, temáticamente la serie presenta altibajos, y destacan sobre el resto aquellas historias de corte futurista. No deja de sorprender el interés del autor por desarrollar personalidades, profundizar en la sicología de los personajes no sólo utilizando los textos, sino (y aquí una de las grandes aportaciones de Tezuka al "manga") también el dibujo: deformando rostros o paisajes, caricaturizando expresiones, alejándose cuando cree oportuno de ese estilo Disney al que tanto debe.

Las historias o historia, aunque con altibajos, es ambiciosa como concepto y estructura. Fénix es la historia de la raza humana, desde sus comienzos hasta su extinción. Dividida en capítulos, alterna pasado y futuro, avanzando con los primeros y retrocediendo con los segundos, convergiendo finalmente en nuestro presente. Y como nexo común, la presencia mitológica del Fénix, testigo de la crueldad/generosidad propia de nuestra especie. Cada capítulo, autoconclusivo y coherente por sí sólo, es de un estilo, género, intención y temática diferente al resto. En conjunto, las historias se complementan, conectan el universo propuesto por Tezuka, aunque no llegará a verse el resultado final. Lamentablemente la obra, que evolucionaba a la par que su autor, quedó inconclusa debido a su muerte.

Planeta acaba de publicar parte de la extensa superproducción que es Fénix. A pesar de una edición poco acertada, lo mejor que se puede esperar es que continúe en sucesivas entregas. Hasta donde llega la serie. Hasta donde la dejó Tezuka. Un genio a la altura de Eisner. Inmortales, como el Fénix.

Gorka Omaetxebarria

FÉNIX
Planeta DeAgostini
Guión y dibujos: Osamu Tezuka
B/N 11 números (1.ª serie) 4,15 euros c/u

LA V DE LA VENGANZA

Cuando se habla de Alan Moore en el mundo del cómic, siempre se hace con un tono de respeto y admiración ganado a pulso por el barbudo de Northampton, gracias a cuatro obras fundamentales en los años 80: Miracleman, Watchmen, La Cosa del Pantano y, la que hoy nos ocupa, V de Vendetta.

V de Vendetta comenzó a ser editada en Inglaterra dentro de la revista Warrior, sin embargo, el cierre de la misma dejó la historia inconclusa. A mediados de los 80, será DC quien le ofrezca la posibilidad de terminarla, aunque para ello tuvo que pagar un peaje: había que colorear el tebeo. El dibujo de David Lloyd, lleno de sombras y figuras de líneas abiertas, se había pensado para el blanco y negro original, aunque también hay que decir que el colorista designado por DC no se excede y, en un ejercicio de contención cromática, consigue no desentonar dentro del conjunto.

V de Vendetta es, quizá, la obra más visceral del escritor de Northampton. En ella plantea la lucha entre fascismo y anarquismo, los dos polos opuestos del espectro político a su entender. Para comprender este planteamiento un tanto radical, habría que remitirse a la época en que se gestó el relato, principios de los 80, a una Inglaterra regida con mano de hierro por una Margaret Thatcher dispuesta a machacar todo lo posible a las clases menos pudientes, en aras de lograr sus objetivos políticos. Un Moore de extracción humilde que ni siquiera había conseguido terminar sus estudios en el colegio, que se había arrastrado por un buen número de oficios sin mucho futuro, encuentra en V de Vendetta su venganza personal con los excesos del poder y la intolerancia.

V de Vendetta es un relato sobre un héroe romántico, un Robin Hood o un Dick Turpin, con ciertas variaciones postmodernas. Su venganza no se centra en acabar con el villano de turno, sino en el sistema que le aplastó, obligándole a metamorfosearse en un virus que acabará con dicha estructura.

Tan importante como V y su misión destructora será su sucesión, Evey, personaje con el que consigue introducir al lector en un viaje de iniciación, para, al final del camino, mostrarles (a Ivey y al lector) la cárcel que el sistema ha construido y cómo salir de ella.

V de Vendetta es un relato coral, con diversos y variados personajes que deben tomar sus propias decisiones ante el conflicto que V genera, en los que la miseria y la grandeza humana aparecen en toda su amplia gama de matices.

V de Vendetta es un relato, también, algo ingenuo; el propio Moore lo reconocía años más tarde al señalar que la premisa inicial de la serie (el desastre de una guerra nuclear limitada que da paso a un invierno atómico, y la consiguiente crisis social gracias a la cual el fascismo se instala en el poder) era una situación harto imposible. Más que nada porque las posibilidades de sobrevivir a una guerra nuclear y al subsiguiente invierno son prácticamente nulas. Quizá habría que añadir otros ingredientes, no es necesario algo tan tremendo como una guerra nuclear para que la gente sacrifique sus libertades a cambio de seguridad, basta una fuerte crisis económica o, quizá, un par de edificios que se caen en una metrópoli importante; por otro lado, también el fascismo puede tomar caras más amables y presentarse bajo un oportuno disfraz.

En definitiva, parece claro que V de Vendetta sigue tan vigente hoy en día como hace veinte años. Su mensaje se articula a través de un relato comprometido y apasionante en el que tanto Moore como Lloyd muestran su talento, que es mucho. Una obra que demuestra cómo el cómic puede hablar de temas importantes, aunque sea bajo el envoltorio de un relato de aventuras.

Raúl Sastre

V DE VENDETTA
Norma Editorial
Guión: Alan Moore. Dibujo: David Lloyd
Color. 288 páginas. 20 euros

LAS NOTAS DEL SILENCIO

Cuando el gran actor, cineasta y escritor Fernando Fernán Gómez tuvo que elegir un título para su autobiografía, no dudó en escoger el color amarillo como parte del mismo por ser ése el tono en que suelen encenderse las fotografías al envejecer a la fresca sombra de las planchas de los álbumes. Son, precisamente, los mismos tonos ocres y rojizos que predominan en las páginas de este "El quiosco de la Utopía", espléndido primer volumen de la serie "La peor banda del mundo". Con ellos, tanto el gran "cómico" de origen peruano como el soberbio artista portugués aluden a uno de los procesos inherentes a todo buen libro de memorias: el paso del tiempo.

En Portugal, más allá de los tópicos relativos a la "saudade" atribuidos al carácter luso, vengo detectando la existencia de un grupo dispar y heterogéneo de personas muy preocupadas por convertirse en eso que Lucette Valensi dio en llamar "autores de memoria": el estupendo director Manoel de Oliveira, escritores como Antonio Lobo Antunes o el malogrado José Cardoso Pires, así como el historiador Hipólito de la Torre. Desde sus propias coordenadas, el historietista José Carlos Fernandes viene a sumar su voz a dicho coro con una obra de vastas proporciones en la que los recuerdos hablan con una elocuencia que ha llegado a ser una de sus más características señas de identidad.

Puede parecer una obviedad ante ficciones con títulos tan sugestivos como "La persistencia de los sueños" o "La eliminación de los recuerdos", pero sospecho que la memoria es el único denominador común de unos personajes abandonados a sus pasiones más compulsivas y sorprendentes (caso de esa mujer que colecciona fotografías de celebridades moribundas sólo para descubrir en ellas un atisbo de humanidad) expuestas con un acento elegíaco que huye con delicadeza de toda truculencia.

Nos encontramos ante la obra de madurez de un autor que, a pesar de contar con más de veinte monografías a sus espaldas (de las que él, con pudor, entresaca "Coraçao de Arame"), es un completo desconocido en España, más allá de una decena escasa de páginas -incluidas en el "fanzine" barcelonés "Héroes de Papel" y el catálogo de las Xornadas de Ourense-, acaso por esa especie de ceguera que él mismo se encarga de denunciar y que nos impide ver aquello que, como todo lo que acontece en Portugal, se encuentra bajo nuestra nariz.

Elaborada entre 1998 y 2001, "La peor banda del mundo" fue concebida inicialmente como una monografía de unas 50 páginas -tal y como el propio Fernandes ha desvelado en declaraciones a la revista lusa "Comix"-, pero ante la desbordante cantidad de ideas que surgieron en torno a ella, hubo un momento en que su autor pensó en triplicar la extensión del libro, abandonando el proyecto al dejarse de fabricar el papel en que lo estaba dibujando y verse impelido a completar todo el segundo álbum en otro ligeramente diferente, con lo que dejaba abierta la posibilidad de ir desarrollando nuevas entregas de ese complejo universo acerca de cuyas dimensiones esta primera pieza nos ofrece un atisbo. Es tal la ambición de su obra que aún van a añadirse dos o tres volúmenes más a los cinco ya realizados (intitulados, provisionalmente, "Os arquivos do extraordinário e do paranormal", "O Jornal Ilustrado de Instruçao e Curiosidades" y "Agencia de Viagens Cosmos") que podremos ir contemplando en el transcurso de los próximos años.

Estamos, insisto, ante un trabajo de madurez donde las ficciones se van entrelazando con sumo cuidado hasta armar un artefacto en el que -a pesar de la cantidad de voces implicadas en el conjunto- la complejidad del mecanismo no supone obstáculo alguno para la armonía con que se suceden los distintos episodios. En un momento en que son varios los autores que vienen reclamando la necesidad de "volver a contar historias", reconozco mi debilidad por un guionista sabio como pocos a la hora de encadenar con la mayor sutileza los componentes de los que se vale para construir sus relatos.

Aun cuando Fernandes reconoce sus propios referentes -señala con humildad la obra del novelista Georges Perec y la del historietista Ben Katchor, así como a un Borges que figura por duplicado en el reparto de este álbum-, las deudas no devienen fundamentales para disfrutar de su esfuerzo ni obstan para dejar de apuntar la profunda singularidad de una labor trufada de hallazgos.

En un medio en que delicadeza y cuidado son a menudo tenidos por vacuidad y pedantería, sorprende encontrar viñetas tan hermosas, engastadas sin rubor en la página con minuciosidad de orfebre, frecuentando los planos medios más largos para unos figurantes cuyos rasgos percibimos con nitidez gracias a la capacidad de síntesis del dibujo -incidiendo en cada gesto, iluminando cada pequeña manía- y a esos escuetos monólogos con los que sus protagonistas suelen interpelar al lector, dotando al conjunto (gracias, supongo, a la frontalidad de la puesta en escena) de una verosimilitud cercana a la de esas entrevistas que sacan a relucir los comentarios más banales junto a las reflexiones más reveladoras.

De hecho, José Carlos Fernandes hace del cuidado una bandera que enarbolar ante el lector, quien, para su deleite, se encuentra ante una de esas contadas obras cuya lectura conlleva el enriquecedor ejercicio de la reflexión -sustantivo que no cesa de reivindicar el teórico portugués Joao Paulo Cotrim-, ni más ni menos que como esos melómanos que, desde sus viñetas, dedican toda su atención a descubrir los aspectos más secretos del sonido de las grabaciones. Oír, parecen advertirnos, no es lo mismo que escuchar.

Y es en los sonidos donde encuentro, precisamente, la mayor virtud de este álbum; no tanto porque desde el comienzo se nos proponga una espléndida "banda sonora" (compuesta por temas de Thelonius Monk, Billie Holliday o Louis Sclavis), sino porque -y es así como yo aconsejaría su lectura- es posible acercarse a estas páginas como si de una partitura se tratase, donde el montaje, el ritmo y la sabia distribución de los silencios contribuyen a crear esa "melodía silenciosa" sobre la que tanto ha insistido Felipe Hernández Cava. Si tal término es aplicable a la historieta, nos encontramos ante uno de sus más quintaesenciados exponentes.

LAS MANOS RECUERDAN
TODAVÍA LAS SONATAS DE SCARLATTI
QUE EL CEREBRO ENTERRÓ HACE MUCHO
BAJO PILAS DE FACTURAS
Y ALBARANES

Paladear una historia como la que aquí se nos propone, tan ejemplarmente circular, tiene algo de esos instantes suspendidos en los que uno se sorprende a sí mismo haciendo recuento de sus propios recuerdos ("no podemos elegir flapostilla uno de sus personajes- ni lo que recordamos ni lo que olvidamos"), rememorando, acaso, esos breves momentos en los que casi rozamos la felicidad, como aquel anciano Marcello Mastroianni del largometraje "Viaje al principio del mundo" de Manoel de Oliveira, quien intenta alcanzar, de puntillas, la rama de la que pende la hermosa pincelada rojiza de unos pétalos en el jardín donde discurrió su infancia.

Si convenimos con Mannheim en que las utopías se definen, esencialmente, en oposición a otras utopías, José Carlos Fernandes tiene el acierto de no pronunciarse en un sentido u otro, poniendo el acento en las contradicciones que surgen entre las distintas opciones que van desgranando (en medio de unos vastos decorados semidesiertos) las voces de este tebeo.

El mismo filósofo insiste, además, en que la utopía "está siempre en proceso de realizarse". Ni más ni menos, cabría pensar, que como la mano de Mastroianni, suspendida en el aire a la procura de esa flor que siempre se nos escapa por unos pocos centímetros. La utopía es -sostiene otro de los figurantes del álbum- exactamente donde estamos ahora, pero mucho, mucho mejor.

Me gustaría agradecer a Marcos Farrajota y a Joao Paulo Cotrim el haberme atendido de forma absolutamente desinteresada y, por supuesto, al propio José Carlos Fernandes, sin cuya generosidad estas líneas no habrían sido posibles. A todos ellos (y también a Jaime Ercilla, encargado de la parte documental) les está dedicado, con cariño, este texto.

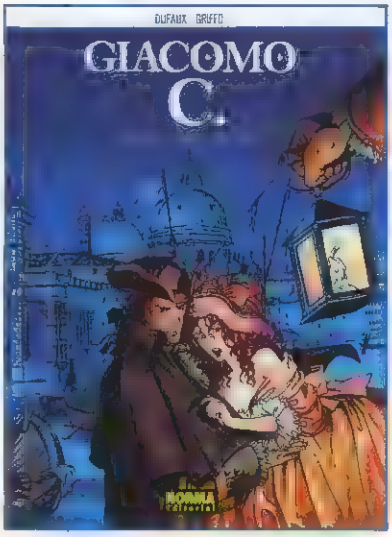
Jorge García

LA PEOR BANDA DEL MUNDO (1): EL QUIOSCO DE LA UTOPÍA
Devir Iberia.
Guión y dibujos: José Carlos Fernandes.
Rústica. Color. 64 páginas. 5'95 Euros.

CASANOVA EN APUROS

Primer tomo de la serie que Dufaux y Werner Goelen, alias Griffo, echaron a andar allá por 1987, después de su primera colaboración en Beatifica Blues, episodios de ciencia ficción que tuvimos ocasión de disfrutar hace unos años, de la mano de la revista Viñetas. Producto también de su colaboración, hemos podido leer Samba Bugatti, publicado íntegro en un tomo por Glénat, la misma editora de la obra precedente.

Jean Dufaux, el padre literario de Jessica Blandy o Rapaces, es un guionista todoterreno, con una larga carrera a sus espaldas, cuya mejor virtud quizá sea la dosificación del suspense y el mantenimiento del interés por la trama a lo largo de la historia, con una buena creación de personajes y un acertado aprovechamiento de los escenarios históricos que utiliza.



Por otro lado, Griffo, coautor de Mr. Noir, es un dibujante competente y esforzado que flaunque al principio era muy evidente su deuda con autores como Moebius o Bilalfl en su evolución se ha acercado a la forma de realizar tebeos de Juillard, si bien con un estatismo y rigidez en sus personajes que lastran un poco los momentos de acción, desarrollados en unos buenos fondos, sobre todo los planos generales.

En cuanto al tebeo que nos ocupa, nos encontramos en la Venecia del siglo XVIII, soporte ideal para traiciones, picaresca, conspiraciones, aventuras amorosas, muertes violentas y, cómo no, asesino con máscara carnavalesca incluida. En este marco nos topamos con, entre otros, Giovanni Giacomo Casanova, célebre personaje nacido en Venecia, jugador, mujeriego y escritor que, autonombrado caballero de Seingalt, es encarcelado en la prisión de Venecia para posteriormente fugarse y acabar sus días en Bohemia. Con Casanova como eje de la narración (al menos en este primer tomo), se teje una historia de violentos asesinatos a mujeres, entre las cuales, algunas pertenecen a las familias más influyentes políticamente de la sociedad, con el consiguiente revuelo en las altas esferas. A lo largo de las 48 páginas del álbum nos situamos en el contexto histórico y geográfico, con sus capas, sus góndolas, los diferentes estratos sociales. Conocemos asimismo, con un par de pinceladas caracterizadoras, a los principales personajes, a partir de los que se nos plantean los suficientes interrogantes como para que la trama eche a andar, como todo primer álbum que se precie. El planteamiento de la historia comienza sin grandes sorpresas flcon sus gotas de acción, su pizca de sexo, su necesario misteriofl, de manera un poco titubeante, tanto en el guión fldemasiado mecánicofl, como en el dibujo flalgo estático y envaradofl, con ese estilo francobelga del tebeo histórico, casi cortado a patrón, del que adolecen tantos dibujantes del otro lado de los Pirineos. A medida que la serie avanza, la narración va afianzándose a buen ritmo y el dibujo va evolucionando, afortunadamente, a mejor.

La serie consta ya de 12 volúmenes, el último aparecido en abril de este mismo año, con una considerable aceptación en Francia. Tal vez por esta solidez en su trayectoria, tenemos la oportunidad de verlo ahora en una edición correcta y fiel a la original. Si las ventas acompañan, a lo mejor conseguimos leer el final de este entretenido y digno tebeo de ficción histórica en castellano; ya veremos.

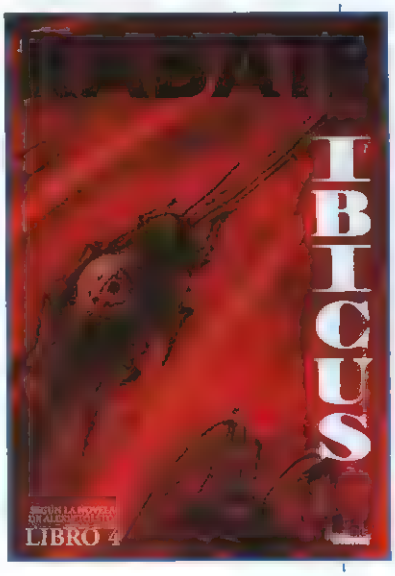
Iñaki Gutierrez

GIACOMO C. UNA MÁSCARA EN LA BOCA DE LAS TINIEBLAS
Norma Editorial
Guión: Jean Dufaux. Dibujo: Griffo (Werner Goelen)
Cartoné, 48 páginas, color. 11€

LA SOMBRA DEL DESTINO ES ALARGADA

Petrogrado, febrero de 1917. La Revolución sorprende a un comerciante con sed insaciable de gloria: Simeón tiene por delante un porvenir lleno riquezas y aventuras extraordinarias, no es más que una cucaracha, pero ha nacido bajo el signo de Ibicus, la calavera que habla. Este hombrecillo en permanente huida recorre un largo camino. Pasa de ser conde a ladrón, comerciante, espía, proxeneta o rico empresario. Y en todas sus encarnaciones es testigo mudo de sangrientas batallas, terror y muerte.

Más de año y medio es lo que hemos tardado en conocer el desenlace del infeliz Simeón Ivanovitch. Ése es el tiempo transcurrido en la publicación, por parte de Glénat, de Ibicus, obra de sensaciones, pero con un sólido andamiaje sosteniendo las delicadas imágenes salidas del pincel de Pascal Rabaté.



A través de los cuatro volúmenes que componen esta obra, el dibujo se ha ido estilizando, convirtiendo a su protagonista en un trazo desvalido y desnudo, una línea blanca que, sistemáticamente, es pisoteada por el destino pero que, obstinada, se levanta y sigue peleando. Todo se alarga y distorsiona en las imágenes vaporosas que narran la historia, en un más difícil todavía, resuelta siempre con elegancia y talento. Los grises van matizando un relato de ritmo y planificación impecables. El lector tiene ahora oportunidad de paladear con calma la historia completa. Un menú de lujo que va a estimular hasta el paladar más exigente. La historia está resuelta a base de capítulos breves en los que la intención se respira bajo la superficie, latiendo bajo un dibujo que sugiere y conduce la vista siempre al servicio de la narración. Capítulos que van tejiendo una trama en la que se esboza la historia, en lugar de recrearse en las innegables habilidades del autor para construir imágenes cautivadoras. A pesar de ser un brillante ilustrador, nos encontramos ante un tebeo de gran dinamismo: el movimiento está sujeto a la sutileza que prevalece en los cuatro álbumes, y está logrado con una coreografía de curvas, giros y desplazamientos apenas intuidos en cada secuencia.

A lo largo de los cuatro tomos que componen esta peculiar saga, hemos sido espectadores de los descensos y salidas a flote de un individuo cobarde, mezquino y egoísta, un antihéroe poco dado a acciones caritativas que no incluyan como destinatario al tipo que se refleja en el espejito en el que se prepara las rayas de coca. Una cucaracha empecinada en avanzar a pesar de las pesadas bromas del destino. Aunque repetidamente se hunde en la miseria, siempre remonta las adversidades de la rueda de la fortuna, marcada por la profecía que señala su camino, como ceniza en la superficie de una cucaracha en una macabra carrera. Por más apuros que pase, siempre sale adelante: trazo curvado y tambaleante empeñado en sobrevivir en tiempos adversos.

Aquel que haya seguido la serie tiene ocasión de releer ahora la obra completa. Envidio a los que se aproximan por primera vez a Ibicus, porque van a descubrir ese aire hipnótico que sólo contadas obras poseen. Los despistados que hayan pasado por alto los avatares de Simeón, no lamentarán aventurarse en estas estrechas callejuelas de sombras oscuras y alargadas como el Destino...

Félix Pascual

IBICUS - 4/4
Ediciones Glénat
Guión y dibujos: Pascal Rabaté (según la novela de Alexis Tolstoi).
Tapa dura. 144 páginas. B/N con grises. 11,99 €.

SANGRE DE PUTA Y DE PIRATA

Antes de dibujar Peter Pan, Loisel ya había demostrado su talento gráfico en La búsqueda del pájaro del tiempo, un éxito fulgurante con guiones de Serge Le Tendre, pero abandonó una editora grande, Dargaud, para irse a la más modesta Vents d'Ouest y publicar en ella una obra suya y sólo suya, que quería desarrollar a sus anchas. Hace ya una década larga (el primer tomo, Londres, se publicó en 1990), se hizo cargo de guión, dibujo y color, y emprendió un proyecto que primero iba a contar cuatro tomos, luego cinco y finalmente vaya usted a saber, porque lleva editados cinco y, aunque ahora dice que serán seis, aún queda historia y acaso sus personajes lo arrastren de nuevo un buen trecho.

En el desarrollo del conjunto, unitario sin embargo, hasta el punto de que un lector puede sentirse desconcertado si inicia su lectura aquí, Manos rojas ocupa un lugar fundamental, porque este cuarto tomo explica muchos detalles que James M. Barrie no dejó nada claros en sus libros: por qué Peter Pan se llama así y cómo es que Garfio llegó a tener ese apodo. Loisel dice inspirarse muy libremente en los personajes de Barrie y también moldea su imaginario gráfico la película de Disney, de la que derivan sin duda algunos rasgos de Garfio y de su ayudante Mosca. (Campanilla, en cambio, es oronda y sensual como otras chicas de Loisel). Pero el tono y la intención de su obra distan mucho de la candidez de aquéllos: hurga en los aspectos oscuros de la historia y, para empezar, la sitúa en las calles sucias de un Londres de pordioseros y prostitutas alcoholizadas, donde Peter no tiene otra salida que la fantasía. Los dibujos sucesivos de las contraportadas de la serie muestran cómo el rastro de Peter Pan en la nieve se confunde con el de un personaje siniestro con maletín de médico: Jack el Destripador. Manos rojas termina con el asesinato de Mary Ann Nichols, su primera víctima.

Antes de llegar ahí, el lector se entera de que la estupidez bienintencionada de Peter le cuesta la vida a su amigo el trasgo Pan, herido por el pirata; de que hereda su nombre, de que se provoca una grave infección, de que mutila con saña a quien será Garfio en el próximo volumen. Algunas páginas de esta cuarta entrega chorrean sangre que mancha las manos del protagonista una y otra vez. Aunque el mundo imaginario de la isla no tiene en la paleta de Loisel el color sombrío de Londres, sino el vivo de la aventura en la jungla, y aunque no faltan los interludios cómicos, no es un mundo feliz y descuidado, infantil porque escapista, sino lleno de violencia y de sentimientos exasperados. La infancia que dibuja sabe de indios, piratas, sirenas y hadas, pero aún más de desamparo, desconcierto y dolor. Es un universo cruel, de realidades tan implacables como las que conocemos en el nuestro, que nos sirve de espejo.

Poco a poco, Loisel va completando una obra que aprovecha las posibilidades expresivas del dibujo caricaturesco y del color, que domina con maestría, para dar viveza a una historia sin concesiones, y nos presenta una reflexión descarnada acerca de la pérdida de la inocencia y la brutalidad de nuestro mundo adulto. Glénat anuncia ahora la edición española de todos los tomos de la obra en el formato original. Que la veamos pronto completa.

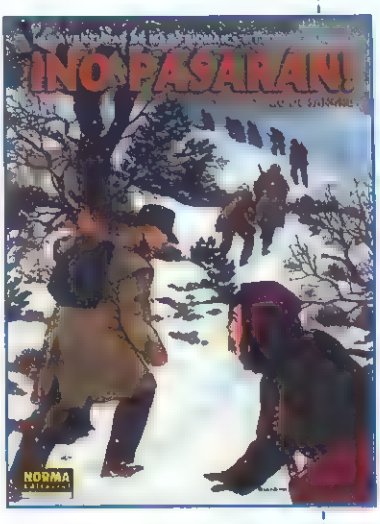
Juan Manuel Díaz de Guereñu

PETER PAN 4: MANOS ROJAS
Glenat.
Guión y dibujos: Regis Loisel
Cartone, 56 páginas, color. 11,99 euros

PASARON, MAL QUE NOS PESE

Vittorio Giardino es uno de los mejores dibujantes del mundo. Muchos encontrarán esta afirmación algo exagerada, pero pocos se atreverán a cuestionar la bella factura gráfica de sus álbumes. Menos carnal que Manara o menos visionario que Moebius, algunos lectores no han sabido apreciarlo por sí mismo como el metódico narrador que es, cegados por la lícita admiración que provocan estos gigantes de la historieta.

Las historias de Giardino son maravillosos mecanismos de relojería, en los que las sucesivas lecturas no hacen sino subrayar la inteligencia con la que fueron planteados. De ritmo pausado y escasa acción, los inteligentes diálogos las hacen más literarias, menos teatrales y efectistas que otras y flquizá por ellofl de acceso más restringido al público masivo, ávido de historias eminentemente visuales en las que el diálogo, en el mejor de los casos, complemente y nunca propulse la lectura.



Probablemente sea en las aventuras de Max Fridman donde el Giardino más literario hilvane con mayor brillantez complejos argumentos y, fruto de ello, la obra que nos ocupa, No pasarán, hubo de ser fraccionada en tres álbumes, de los que ahora ve la luz el segundo.

No pasarán está ambientada en la guerra civil española. Dado el interés (siempre sujeto a interesados revisionismos y manipulaciones) que este dramático episodio de nuestro pasado provoca aún entre nosotros, sorprende que esta magnífica y documentada historieta haya sido publicada casi de puntillas, como pidiendo disculpas por aparecer, mientras que obras igualmente interesantes pero de menor repercusión mediática teórica, como Persépolis, son presentadas en la FNAC.

Dada la maestría como guionista de Giardino, resulta difícil decir si No pasarán es o no mejor que la que hasta ahora era su obra más lograda, Jonas Fink. Baste con decir que es un guión con muy distintos objetivos y con similar número de logros. Paradójicamente, el único pero que se le puede poner proviene de la realización gráfica. El paso de los años afecta de manera diferente a cada dibujante, pero en la mayoría de las ocasiones se percibe por pequeños cambios en el grosor del trazo (mayor conforme envejecen) o por una elección de planos medios, menos comprometidos en su elaboración que los panorámicos y generales. Giardino no es una excepción y comienza a dar signos de ese inevitable desgaste vital, aunque en su caso siga "dando sopas con honda" a la inmensa mayoría de los dibujantes del mercado.

La elegancia de los personajes, la milimétrica precisión de los fondos y esa luz rojiza del atardecer con la que Giardino baña a sus personajes, hace que uno desee inmediatamente una versión cinematográfica a cargo de Anthony Minguella (dado que el difunto David Lean no está disponible). En un mundo mínimamente justo, no tardaría en ocurrir; en el nuestro, nos conformaremos con que se publique en castellano la tercera y última parte. Hasta entonces, siempre podremos releer las aventuras de Max Fridman, porque, como todo buen clásico, la historia mejora con cada relectura.

Koldo Azpitarte

NO PASARÁN 2
Norma editorial
Guión y dibujos: Giardi...
Rustica, 56 páginas, color, 10 euros

Checklist

Imprescindible | Recomendable | N Novedad

ASTIBERRI

TRAMA # 18
Revista de información.
56 Págs. Color. Gratuita.

ATRAVESADO POR LA FLECHA
Luis Durán.
96 Págs. B/N. 12 €.

MALAS VENTAS # 2
Alex Robinson.
128 Págs. B/N. 10 €.

DOLMEN EDICIONES

DOLMEN # 80
Revista de información.
68 Págs. B/N. 2'10 €.

HACIENDO AMIGOS 2
Guillen Mark
36 páginas. B/N 1,95€

EROS # 13
VVAA.
68 páginas. Color y B/N. 2,75€

HALO JONES #2
Alan Moore, Ian Gibson
Album 128 páginas. B/N. 12€

LA CÚPULA

EL VÍBORA # 273
VVAA.
68 Págs. 2'70 €.

KISS COMIX # 132
VVAA
68 Págs. 2'70 €.

GON # 8
Tanaka.
180 Págs. 6'60 €.

VIUDA NEGRA
Graça
52 Págs. Color. 5'95 €.

DE PONENT

EL HOMBRE INVISIBLE
El cubri.
B/N, 119 Págs. 11'59 €

LAS MIL Y UNA NOCHES
Laura, Lo Duca.
B/N, 126 Págs. 14 €

GLÉNAT

INU-YASHA # 1
Rumiko Takahashi.
B/N, 192 Págs. 7'20 € N

BRONZE-ZETSUAI SINCE 1989-1
Ozaki.
B/N, 192 Págs. 7'20 € N

LOVE HINA # 9
Ken Akamatsu.
B/N, 192 Págs. 7'20 €

BLAME # 7
Minetarô Mochizuki.
B/N, 212 Págs. 8'40 €

RANMA 1/2 # 13
Rumiko Takahashi.
B/N, 192 Págs. 7'20 €

RANMA 1/2 # 30

Rumiko Takahashi.
B/N, 192 Págs. 7'20 €

SAINT SEIYA # 13
Masami Kurumada.
B/N, 192 Págs. 7.20 €

GANZT # 1
Irya Oku.
B/N, 212 Págs. 8'40 €

CAPITÁN HARLOCK # 1
Leiji Matsumoto.
B/N, 192 Págs. 7'20 €

FUSHIGI YUGI # 6
Yuu Watase.
B/N, 192 Págs. 7'20 €

LOS POTAMOKS # 2
LAS FUENTES ROJAS
Sfar, Munuera.
Color, 52 Págs. 11'80 €

PETER PAN # 4
MANOS ROJAS
Loisel.
Color, 84 Págs. 12 €

PETER PAN # 5: GARFIO
Loisel.
Color, 64 Págs. 12 €

DIARIO DE UN PELUQUERO DE SEÑORAS
Lejeune.
B/N, 82 Págs. 4'50 €

DOCTOR JEKYLL Y MISTER HYDE
Kramsky, Mattotti.
Color, 64 Págs. 15 €

ÂROMM: DESTINO NÓMADA
Zentner, Pellejero.
Color, 52 Págs. 12 €

LA EMPERATRIZ ROJA # 3
IMPUROS
Dufaux, Adamov.
Color, 52 Págs. 11'80 €

NORMA

USAEUROPA

PERSEPOLIS # 1
Satrapi.
Rústica. 76 Págs.B/N. 14 € .

GIPSY # 5:
EL ALA BLANCA
smolderen, Marini.
Cartoné. 56 Págs. Color. 14 € .

EL GRITO DEL PUEBLO # 1
LOS CAÑONES DEL 18 DE MARZO
Vautrin, Tardi.
Cartoné. 80 Págs. B/N. 21 € .

CELTIS # 1: LA SEGUNDA PIEL
Wazquet, Schultz.
Rústica. 48 Págs. Color. 8 € .

MEGALEX # 2
EL ÁNGEL CORCOVADO
Jodorowsky, Beltran.
Cartoné. 56 Págs. B/N. 14 € .

LA MAZMORRA # 4
SORTILEGIOS E INFORTUNIOS
Sfar, Trondheim.
Rústica. 52 Págs. Color. 9 € .

USA

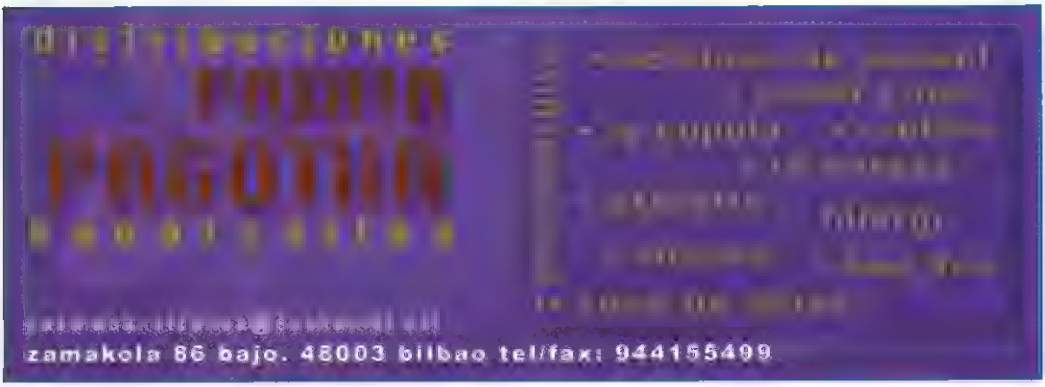
BATMAN # 25
VVAA.
Prestigio. 56 Págs. Color. 5'5 € .
Último número.

GREEN ARROW: CARCAJ # 5
Smith, Hester
Prestigio 48 Págs. Color. 5'00 € .

JLA: DIVIDE Y VENCERÁS #43
Waid, Hitch.
Prestigio.48 Págs.Color. 5 €.

HELLBOY: GUSANO VENCEDOR
Mignola.
Rústica. 144 Págs. Color. 16 €.

ZITTS # 4:
¿EXISTE UN NOSOTROS?
Scott, Borgman.
Rústica128 Págs. B/N. 11 €.



V DE VENDETTA
Moore, Lloyd.
cartoné. 288 Págs. Color. 20 €.

MANGA

UTENA # 5
Saito, Be Papas.
Rústica. 184 Págs. B/N. 8 €.

PLANETA DE AGOSTINI

LÍNEA MARVEL KNIGHTS

PUNISHER vol III #6
Ennis, Dillon.
24 Págs. Color. 1'70 €.

DAREDEVIL # 30
Gale, Winsdale.
24 Págs. Color. 1'70 €.

ELEKTRA # 6
Bendis, Austen.
24 Págs. Color. 1'70 €.

LÍNEA X-MEN

LOBEZNO # 79
Tieri, Marsilia.
40 Págs. Color. 2'60 €.

PATRULLA-X # 79
VVAA.
48 Págs. Color. 2'6 €.

NUEVOS X-MEN # 78
Morrison, Kordey.
24 Págs. Color. 1'70 €.

X-TREME X-MEN # 6
Claremont, Larroca
24 Págs. Color. 1'70 €.

X-MEN: LA HERMANDAD # 6
X, Ribic
24 Págs. Color. 1'70 €.

LÍNEA HÉROES MARVEL

VENGADORES # 48
Busiek, García, Layton.
24 Págs. Color. 1'70 €.

4 FANTÁSTICOS # 13
VVAA.
24 Págs. Color. 1'70 €.

THOR # 43
Jurgens, Immonen.
24 Págs. Color. 1'70 €.

CAPITAN MARVEL # 24
David, Cross.
24 Págs. Color. 1'70 €.

LOS DEFENSORES # 10
Busiek, Larsen.
24 Págs. Color. 1'70 €.

LÍNEA SPIDERMAN

SPIDERMAN: EL HOMBRE ARAÑA # 7
VVAA.
80 Págs. Color. 3'90 €.

ULTIMATE SPIDERMAN # 6
Bendis, Bagley.
48 Págs. Color. 3 €.

COLECCIONABLE SPIDERMAN #15 al 19
VVAA.
80 Págs. Color. 3 €.

LÍNEA EXCELSIOR

BIBLIOTECA MARVEL: THOR # 18
Conway, Buscema.
160 páginas. B/N. 4'50 €.

BIBLIOTECA MARVEL: DAREDEVIL # 18
Gerber, Colan.
160 páginas. B/N. 4'50 €.

BIBLIOTECA MARVEL: CAPITÁN MARVEL # 8
Englehart, Milgrom.
160 páginas. B/N. 4'50 €.

SPIDERMAN JOHN ROMITA # 46
Lee, Kane.
40 Págs. Color. 2'60 €.

LÍNEA CONAN

EL REINO SALVAJE DE CONAN 24
VVAA.
48 Págs. B/N. 2'55 €.

WILDSTORM

MONARCHY # 2
Young, McCrea.
24 Págs. Color. 1'70 €.

THE AUTHORITY # 30
Peyer, Nguyen.
24 Págs.Color. 1'70 €.

IMAGE TMP

SPAWN: DARK AGES # 18
Niles,Jones.
24 Págs. Color. 1'70 €.
Último número

SPAWN vol II # 8
MacFarlane, Medina.
24 Págs. Color.1'70 €.

SAM & TWITCH VOL II # 9
McFarlane, Maleev
24 Págs. Color. 1'70 €.

TOP COW

MIDNIGHT NATION ,
Straczynski, Frank.
24 Págs. Color. 1'70 €.

THE DARKNESS # 26
Lansang, Llamas
24 Págs. Color. 1'70 €.
Último número.

TOMB RAIDER:
NUEVAS AVENTURAS # 6
Jurgens, Park.
24 Págs. Color. 1'70 €.

IMAGE

WARLANDS # 12
Lee, Tsang.
24 Págs. Color. 1'70 €.
Último número.

CLIFFHANGER

OUT THERE # 6
Augustyn, Ramos.
24 Págs. Color. 1'70 €.

STEAMPUNK# 13
Kelly, Bachalo.
32 Págs. Color. 1'95 €.
Último número.

CROSSGEN

SCION # 10
Marz, Cheung.
24 Págs. Color. 1'70 €.
MERIDIAN # 10
Kesel, McNiven.
24 Págs. Color. 1'70 €.

SIGIL # 8
Kesel, Sharpe.
24 Págs. Color. 1'70 €.
MYSTIC # 8
Marz Peterson.
24 Págs. Color. 1'70 €.

MANGA

X De CLAMP # 11
Clamp.
176 Págs. B/N. 5'95 €.

VIDEO GIRL A I # 12 de 15
Katsura.
192 Págs.B/N. 7'15 €.

MONSTER # 12
Urasawa.
112 Págs. B/N. 4'15 €.

DETECTIVE CONAN VOL II # 9
Aoyama.
96 Págs. B/N. 4'15 €.

KAMIKAZE KAITO JEANNE # 6
Tanemuro.
96 Págs. B/N. 4'15 €.

ARARAGI EXPRESS # 6
Kawaguchi.
112 Págs. B/N. 4'15 €.

STRAIN # 6
Buronson, Ikegami.
112 Págs. B/N. 4'50 €.

FANHUNTER

FANHUNTER ANIMATED SERIES 6
Piñol, Lopetegui.
24 Págs. Color. 1'80 €.

EUROPA

ARQ # 4
Andreas.
Rústica. 48 Págs. Color. 4'15 €.

SINS ENTIDO

TOBA
DePierpont, ricci.
Rústica. 56 Págs. B/N. 9'95 €.

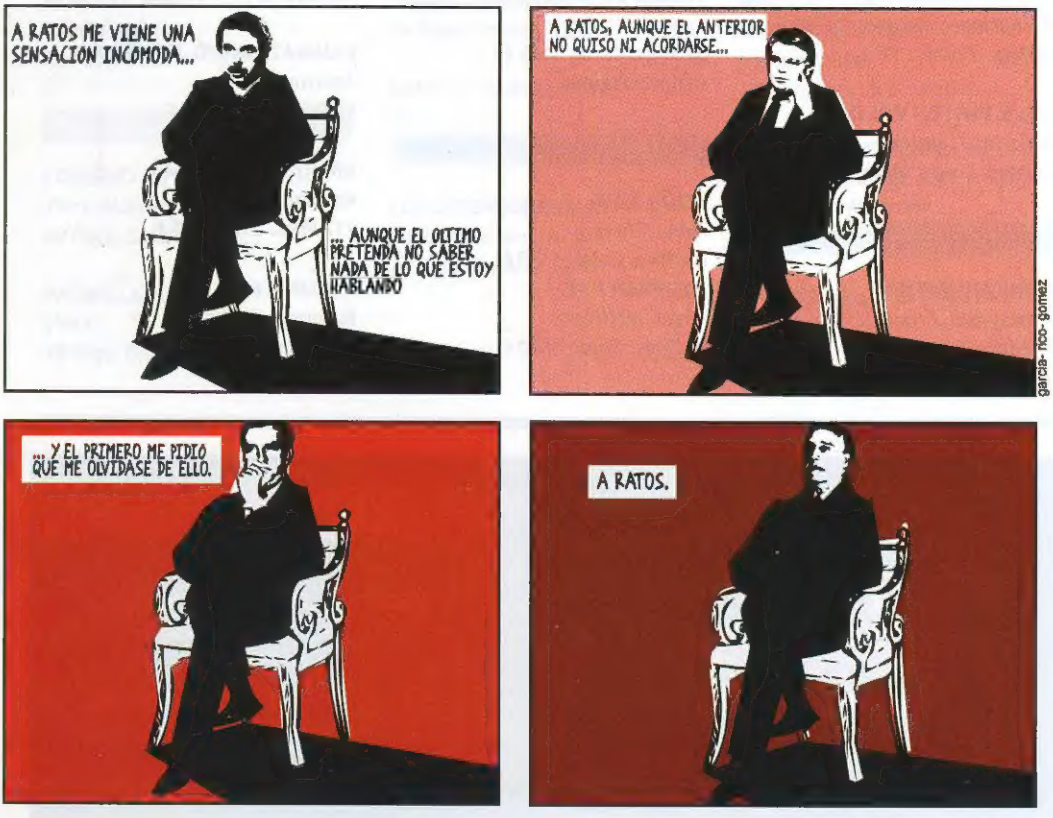
EL MISTERIO DE ELECTRA/ HORRIBLE HORREO
Andrés G. Leiva.
Rústica. 56 Págs. B/N. 9'95 €.

Las editoriales que no se encuentren reflejadas y quieran hacernos llegar su checklist pueden hacerlo a traves de:

Fax: 944 163 158

o e-mail:
trama@astiberri.com

VIDAS EJEMPLARES (4) : EL DEMÓCRATA


A RATOS ME VIENE UNA SENSACION INCOMODA...
... AUNQUE EL ULTIMO PRETENDA NO SABER NADA DE LO QUE ESTOY HABLANDO
A RATOS, AUNQUE EL ANTERIOR NO QUISO NI ACORDARSE...
garcia- rico- gomez
... Y EL PRIMERO ME PIDIO QUE ME OLVIDASE DE ELLO.
A RATOS.

ELekTra PRESENTA

"Pink Diamond vs. el Dr. Fetidus"

San Bernardo, 20
28015 Madrid
Telf. 91 521 39 75

OTRO FELIZ DIA EN LA CIUDAD. PERO...
¿DE DONDE PROCEDE ESE TERRIBLE OLOR?
¡¡OH, NO!! ¡EL DR. FETIDUS HA VUELTO A LA CIUDAD!
MIENTRAS, EN ELEKTRA AJENA A TODO, NUESTRA HEROINA RECIBE LA LLAMADA.
VAYA, UN MENSAJE DE SOCORRO DE SUPERSARA. O ESTÁ EN APUROS, O SE HAN ACABADO LAS FIGURITAS DE STAR WARS.
SEA LO QUE SEA, ES MOTIVO SUFICIENTE PARA LUCIR MI MOLÓN TRAJE COMO...
Pink Diamond
¡¡EY! PARECE QUE YA LA LOCALIZO Y, QUE ME CASE CON EL PINGÜINO, SI NO ESTÁ EN SERIOS PROBLEMAS.
vermut
NOS VOLVEMOS A ENCONTRAR ¿EH, FETIDUS? SON LOS FRIKIS COMO TÚ Y SU HORRIBLE OLOR LOS QUE DAN UNA MALA IMAGEN AL CÓMIC. POR ESO ESTA VEZ HE VENIDO PREPARADA...
... CON UNA EDICIÓN LIMITADA DE LOS X-MEN, EN FORMATO COMIC-BOOK, ÚNICA EN EL PLANETA.
¡LE HAS VENCIDO SIN TOCARLE!
CLARO. EL POBRE SÓLO ES UN FRIKI QUE RECIBIÓ ONDAS GAMMA, COMO LA MASA. EL TRUCO ESTÁ EN CALMARLO."
MOMENTOS DESPUES...
¿ES ESTE EL CÓMIC DESPIDERMAN CONTRA FARY?
ES TODO TUYO.
Fini

sin imaginación no hay futuro

Devir – Rbla. Catalunya, 117, Principal 2ª – 08008 Barcelona
Tel: 93 238 98 70 · Fax: 93 415 13 42 · Spain@devir.net · www.devir.es

QRG
Comic Release Group
LA MAYOR BIBLIOTECA DE COMICS EN ESPAÑOL EXISTENTE EN LA RED:
www.lamansion-crg.net/
TODO LO QUE BUSCAS: DC, MARVEL, IMAGE, MANGA, EUROPEO, LATINOAMERICANO Y MUCHO MÁS.